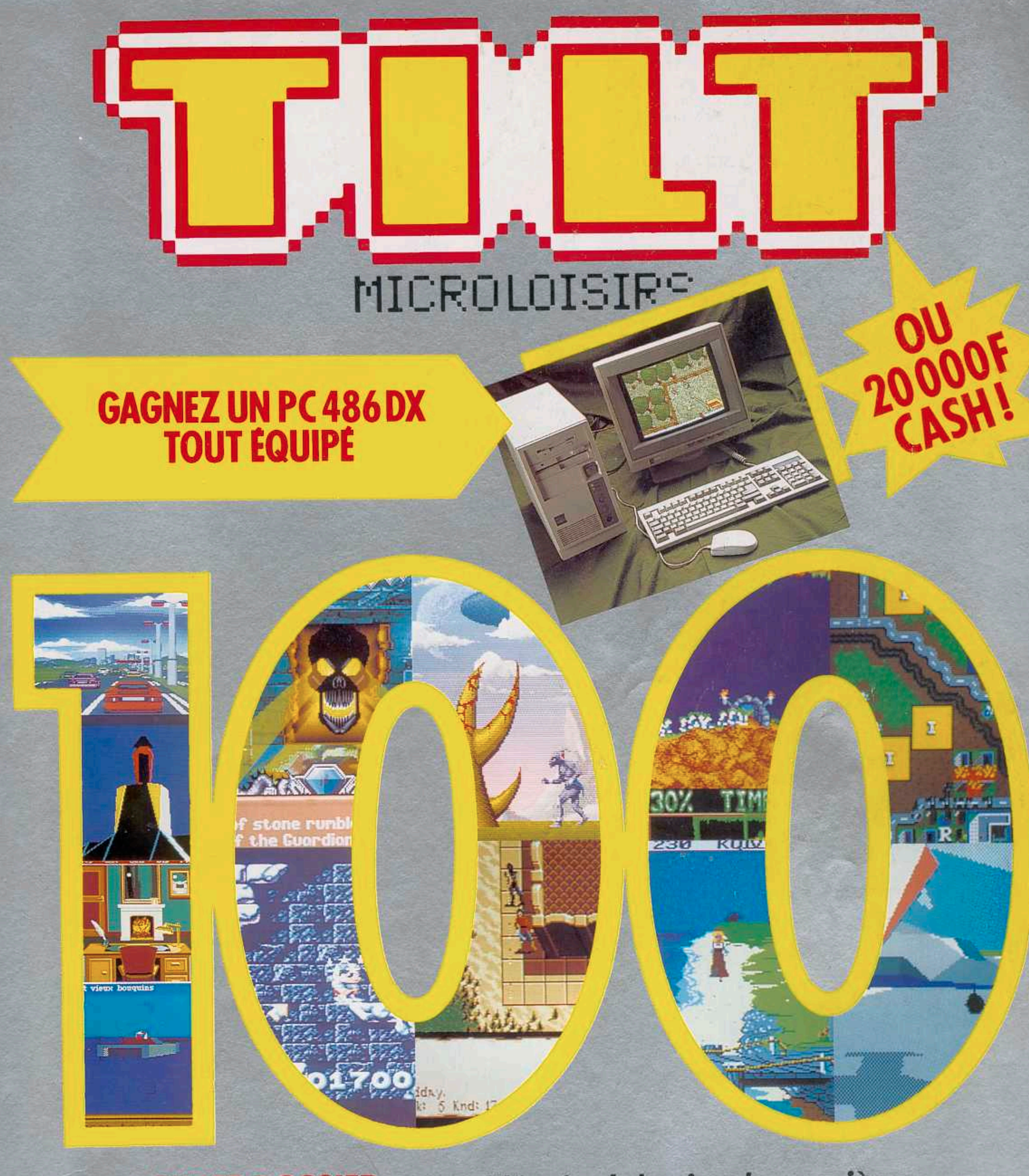


SUPER DOSSIER : 10 ans d'histoire de la micro, les premières consoles, les plus grands jeux ! ● News : Philippe Ulrich dévoile Dune II, KGB et Eden ● Futur : les jeux de demain passent par les univers virtuels ● Fabuleux : Ultima VII, Ultima Underworld, Black Crypt, Harlequin ● Cadeau ! L'équipe de Tilt, Consoles+ et Micro Kid's en poster géant ! Et en plus, il vous est dédicacé, personnellement !!!

L 2207 - 100 - 28,00 F

ISSN073 6968 N°100 MARS 1992 28F
MAROC 42DH CANADA 7$CAN BELGIQUE 180FB SUISSE 8FS ESPAGNE 750PTAS



2 JEUX 3D D'EX
LES AUTEURS
EPIC
UNE LÉGENDE EST NÉE. AUX COMMANDES DU CHASSEUR INTER GALACTIQUE le plus puissant et le plus RAPIDE de la galaxie, VOUS ALLEZ REMPLIR DES MISSIONS PÉRILLEUSES. DES MISSIONS QUE seul un pilote de votre calibre POURRA MENER à bien. PARTEZ à la conquête de l'espace. EPIC UTILISE la Technologie 3D polygones surfaces pleines, LA PLUS POUSSÉE DU MOMENT. La vitesse des graphismes 3D ainsi que leurs détails PERMETTENT une jouabilité INCOMPARABLE! EPIC - La Légende des jeux 3D.
ATARI ST AMIGA
OCEAN SOFTWARE LTD 25 BC
TEL: 47663326



ROBOCOP 3

TM & © 1991 ORION PICTURES CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED

ROBOCOP 3 est la meilleure adaption de film jamais réalisée! A L'AIDE D'UNE TECHNOLOGIE 3D EXCEPTIONELLE, ROBOCOP 3 VOUS TRANSPORTE AU COEUR D'UN VERITABLE FILM INTERACTIF! Le jeu comprend: LA POURSUITE EN VOITURE, LES COMBATS AVEC LES ROBOTS NINJAS, LE SURVOL DE LA VILLE EN JETPACK et beaucoup d'autres séquences... ROBOCOP 3: LA NOUVELLE REFERENCE DES JEUX 3D.



IBM PC & COMPATIBLES

CARD BERTHIER 75017 PARIS
42273573



Salut à tous et à toutes !

Voilà, le numéro 100 de Tilt *est bouclé. Cent numéros, presque 10 ans de jeux vidéo et de micro-informatique de loisirs. Un sacré bail ! Beaucoup de souvenirs, de passion, de plaisir. Et maintenant ? Et demain ?*
Une certitude : cela fait 10 ans que nous sommes leader sur ce marché. Et nous entendons bien le rester !
Le numéro 101, qui sort en kiosque le 27 mars, va marquer le début d'une nouvelle ère. Plus de pages, une mise en page qui a déjà beaucoup évolué ces derniers mois, et qui va continuer à changer, une nouvelle couverture et l'arrivée – ou plutôt le retour – des meilleurs journalistes de la place (et crac ! J'en connais un qui ne dort déjà plus beaucoup et qui va passer quelques nuits blanches à se demander si l'hémorragie va encore se poursuivre longtemps...).
Et j'aime autant vous dire que même si ce ne sont pas les plus grands du monde (un mètre soixante pour l'un, je crois, un peu plus pour l'autre, quant au troisième, chut, chut, pas un mot...), je suis très heureux de les avoir avec Tilt *plutôt que contre* Tilt *!*
Bref, ça va fumer !
Parallèlement à ces évolutions, Tilt *qui était déjà très « micros », va se consacrer exclusivement aux compatibles PC, Amiga et Atari ST. Sans oublier, bien sûr, les CDI, CDTV, X68000 et autres FM Towns qui représentent les machines de demain.*
Et les passionnés de consoles ? Ils ont à leur disposition bon nombre de titres, Consoles + *en tête (au propre comme au figuré...).*
Je crois qu'il vaut mieux couvrir un domaine précis que de tenter de traiter tous les sujets, plus ou moins bien. Bref, entre Consoles + *et* Tilt*, sans oublier bien évidemment* Micro Kid's*, l'avenir, vous le comprendrez aisément, s'annonce assez (!) satisfaisant.*
Et maintenant, nous vous invitons à déguster ce numéro 100 en espérant que vous aurez autant de plaisir à le lire que nous à le réaliser...
Champagne pour tout le monde... Café pour les autres !

Jean-Michel Blottière

Sommaire

N° 100

Code des prix utilisé dans *Tilt* : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = de 500 à 999 F, G = de 1 000 à 1 499 F, H = de 1 500 à 1 999 F, I = de 2 000 à 3 000 F.

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 98 et 101, un poster entre les pages 132 et 133 et un poster entre les pages 188 et 189.

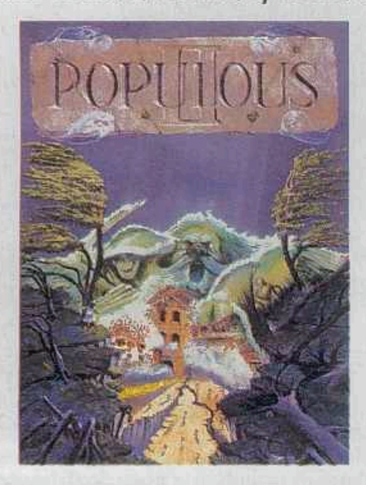

Au CES de Las Vegas, tout le monde parlait de Guest, le futur jeu d'aventure sur CD-ROM produit par Virgin : des graphismes totalement somptueux pour des frissons garantis.


Gremlin propose un superbe jeu de plates-formes : Harlequin. En hits.

LES DIEUX SONT DE RETOUR: PREPAREZ-VOUS A DESCENDRE AUX ENFERS

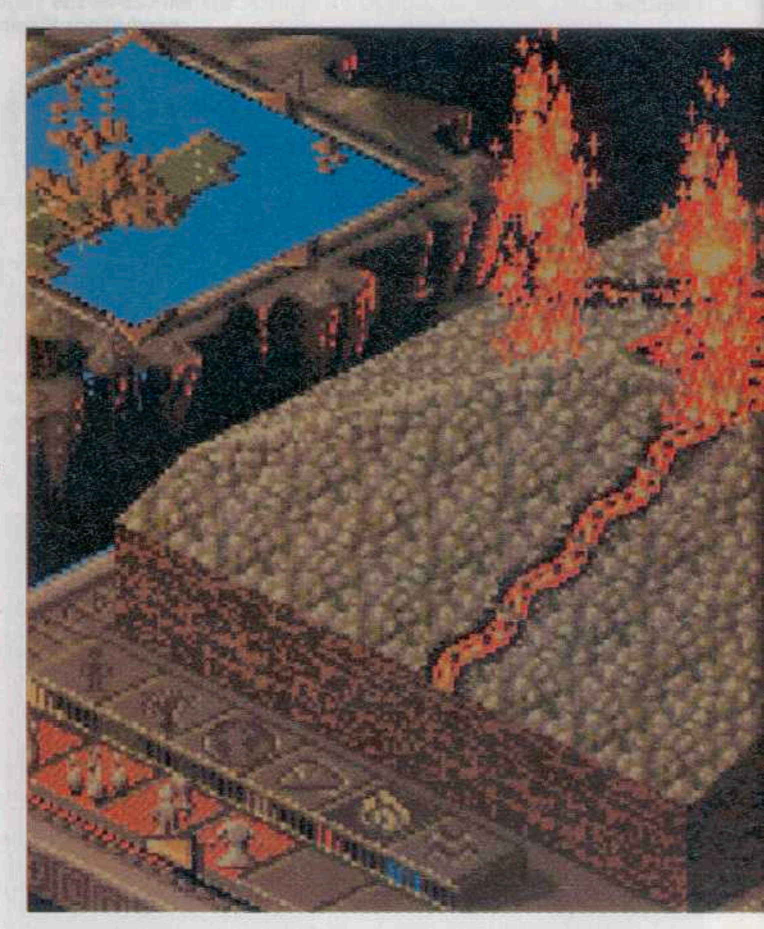
Populous II™ est arrivé et avec lui, la concrétisation de vos rêves les plus fous - et davantage encore.

Tremblements de terre, volcans, cyclones, marécages meurtriers, bref toutes les catastrophes naturelles les plus dévastatrices que connaisse l'homme, et en prime quelques désastres qui lui sont encore étrangers.



Disponible dès la fin décembre pour Amiga et ST.





Cette fois, vous vous retrouvez dans la Grèce Antique. Là, en tant que l'un des fils de Zeux lui-même, votre but sera de devenir immortel pour mériter votre place à ses côtés dans son palais au sommet de l'Olympe.

Mais, ne croyez surtout pas qu'il va vous faciliter la tâche. Bien au contraire, il va vous livrer un combat sans merci et va même faire appel à 32 de ses divinités les plus puissantes pour déjouer vos ambitions.

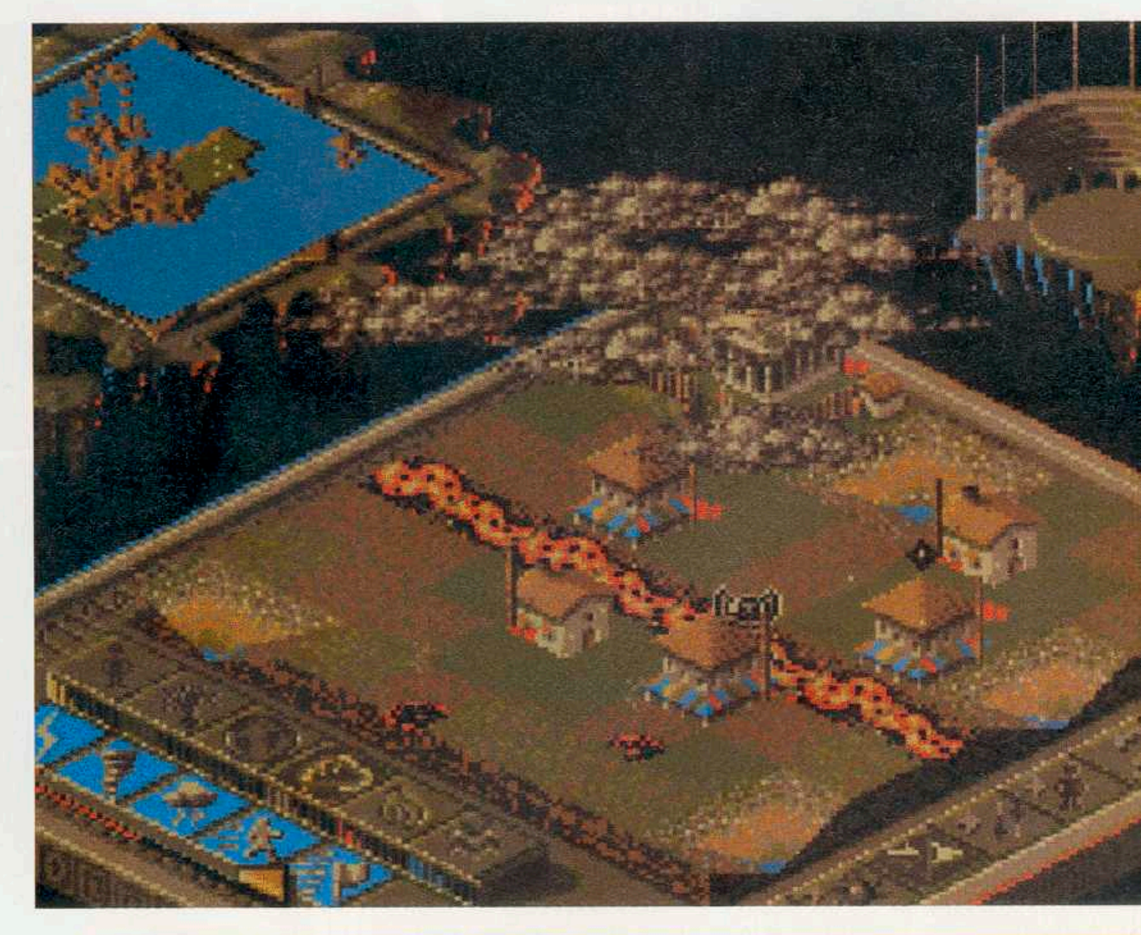
Concevez vos propres villages sophistiqués, ornés de demeures somptueuses, de voies majestueuses bordées d'arbres. Erigez les remparts de la ville pour la protéger contre les pluies de feu, les typhons, les coups de foudre et contre de nouveaux monstres, particulièrement machiavéliques, comme la très fourbe Hélène de Troie, qui conduit les hommes à leur perte par sa seule beauté.



Populus I I vous offre 1000 mondes à conquérir, 1 mégaoctet de graphiques, 5000 animations, des dizaines d'effets de son inédits et une partition musicale éblouissante.

Pour marquer son lancement, vous pouvez également collectionner des T-Shirts, des tasses, des disques de données et des livres d'énigmes interactifs, inspirés du Monde de Populous II, que vous trouverez chez tous les détaillants qui participent à l'opération.




ELECTRONIC ARTS™

Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Station Rd, Langley, Berks SL3 8YN, Angleterre,
Tel (44) 753 549442, Fax (44) 753 546672

Edito

On vous l'avait promis, les Avant-Premières changent de visage avec le numéro 100 de Tilt. Plus de pages, plus de produits, plus d'exclusivités ! Ce mois-ci, les nouveautés ne manquent pas et l'on commence à voir apparaître des jeux d'un genre nouveau. On se prend à rêver d'une nouvelle ère où tous les jeux auront les graphismes de *Guest*, l'animation de l'*Entité* et les sons de *Project-X*. Et, croyez-moi, c'est pour plus tôt que vous ne le pensez... Alors, suivez-nous à travers le labyrinthe des softs du futur.

Dogue de Mauve



Guest : le beau ténébreux sur CD-ROM

Guest *a été une de nos plus belles découvertes au CES de Las Vegas (voir* Tilt *n° 99, page 23, 25). Connaissant votre soif d'infos sur les produits à venir, surtout les beaux titres, l'idée d'en faire une avant-première s'imposait d'elle-même. Enfin le premier vrai jeu d'aventure sur CD-ROM : de quoi vous faire dresser les cheveux sur la tête.*

Guest est, graphiquement, le plus beau jeu sur micro (toutes catégories confondues) que vous pourrez bientôt admirer sur vos petits écrans. Et je précise que vous n'en verrez pas l'équivalent sur console ! Au CES de Las Vegas, *Guest* était le titre qui revenait régulièrement sur les lèvres lorsque deux personnes se croisaient dans les allées du Show. Ils tenaient invariablement, à peu près, ce langage : « Alors, t'as vu *Guest* ? ». « Non... c'est quoi ? ». « Ecoute, c'est le jeu le plus dément de l'année ! Va le voir, il est en démonstration au stand Virgin » « Oui d'accord, dès que j'ai un moment. Mais je te préviens, je suis difficilement impressionnable ! » « Ah bon ? t'es difficilement impressionnable ? alors suis-



Guest est un jeu programmé en graphismes vectoriels. Voilà le grand escalier que vous devrez gravir pour accéder à l'étage.

moi ». Et ça ne ratait jamais, dès que le jeu était lancé, l'incrédule prenait une chaise, s'asseyait, ses yeux ne quittant pas d'une seconde l'écran, en répétant « Mais ce n'est pas possible ! » Eh si, *Guest* était bien là devant nous avec ses graphismes renversants. D'ailleurs, il vous suffit de jeter un coup d'œil sur les photos d'écrans, cela se passe de commentaires ! Maintenant, essayez d'imaginer un jeu avec cette qualité graphique et qui, de surcroît, est animé ! Avouez qu'il y a de quoi rendre fous les passionnés que nous sommes. Selon Graeme Devine, l'un des auteurs de ce jeu, *Guest* est beaucoup plus un film interactif qu'un jeu d'aventure. Il s'agit du premier jeu sur *PC* en CD-ROM, produit par Trilobyte (label Virgin). Le titre « Guest », « invité en français », est trompeur. Oubliez la connotation avenante du mot, *Guest* est un huis clos classique, celui du héros qui pénètre dans une de ces grandes maisons abandonnées, perdues au fin fond d'une campagne peu fréquentée. Celle de *Guest* surplombe une charmante colline. De l'extérieur, on a du mal à résister au charme à la fois campagnard et cossu de ce genre de maison. A l'intérieur, c'est l'aventure et la peur qui vous attendent ! De chaque coin de la maison émane un cri glacial et chaque ombre abrite une âme errante. *Guest* vous plonge dans le monde des spectres et des ectoplasmes. Il y a plus de trente pièces à explorer et les auteurs ont veillé à ce que chaque séquence du jeu vous tienne en haleine ou vous arrache des cris admiratifs. *Guest* est entièrement gérable à la souris. La démo que nous avons vue n'autorisait que les déplacements dans les diverses pièces de la maison. Les animations sont de première ! Dans la cuisine, par exemple, une femme avec la transparence qui caractérise les fantômes. Elle se déplace (image digitalisée) et prend une tasse de café qu'elle renverse. Dans la crypte, dont on descend les escaliers (superbe animation), on voit les tombes qui s'ouvrent. Et que dire de ce visage qui sort d'une toile de peinture et se contorsionne dans une horrible grimace. Chaque image est un moment choc ! En outre, les effets en 3D sont très bien rendus. Bref il y a tout ce qu'il faut pour nous faire craquer ! Graeme Devine et Rob Landeros, les auteurs, ainsi que le reste de l'équipe, ont mis 12 mois pour développer *Guest*. Le jeu comporte 1 GO de données et tient sur deux CD (un CD fait 600 MO) ! A l'origine, les auteurs voulaient

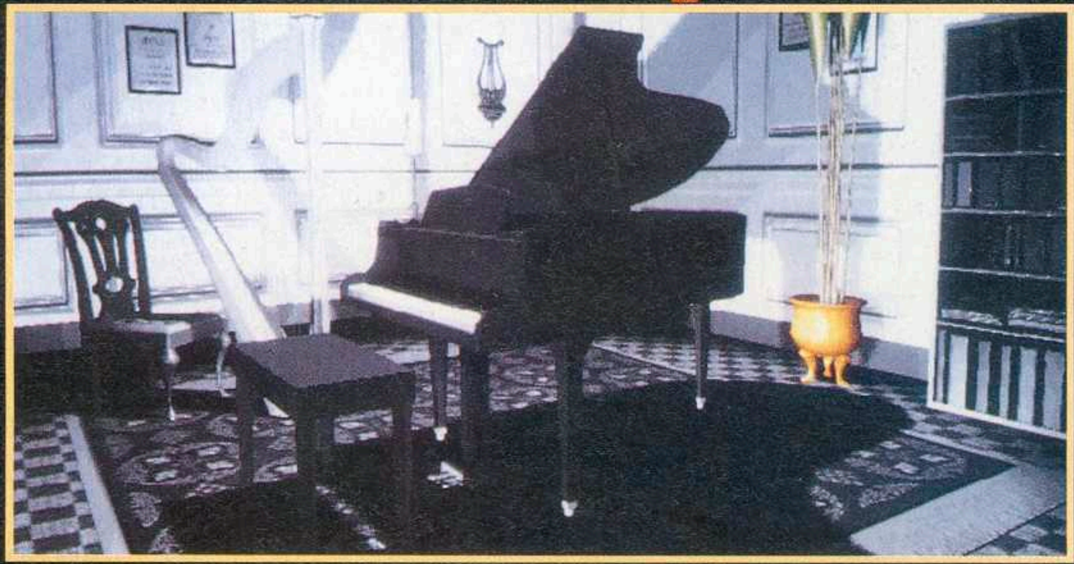


Est-ce le laboratoire d'un savant fou ou une salle de torture ? Vous devrez jouer à Guest pour le savoir...



Guest est une maison hantée qu'il vous faudra explorer de fond en comble. Trente pièces vous attendent avec leur lot de surprises. Toutes ne seront pas toujours agréables : ayez les nerfs solides !

Ici, le même décor « mappé ». Le jeu de lumière donne à l'ensemble une étonnante profondeur. Du jamais vu sur un PC !



Salle typiquement british avec le jeu de fléchettes et la table de billard.

créer un jeu inspiré de Twin Peaks, la célèbre série télévisée de David Lynch. L'idée a ensuite évolué pour déboucher sur une nouvelle (histoire courte) qui a jeté les premières bases du scénario de *Guest*. Mathew Costello a finalisé le script. Ce n'est qu'à ce stade que l'équipe s'est mise à la conception d'un story board. En fait, la réalisation de *Guest* était identique à celle d'un film avec des équipes pour la vidéo, le son, l'éclairage, etc. *Guest* est, selon G. Devine, une longue prise de vue, sans coupures. Cette video a ensuite été retravaillée pour les besoins du jeu. Les principales difficultés de développement concernent la vidéo compression, la synchronisation de l'animation des images vidéo, les différents mouvements de caméras pour chaque séquence et surtout la réussite de l'impossible ! Les moments forts du jeu seront ertainement les diverses rencontres que fera le joueur avec les créatures qui peuplent la maison. Les utilitaires utilisées pour le développement de *Guest* sur *PC* sont Autodesk 3D Studio, Autodesk Animator Pro et Groovie (un programme développé par Trilobyte). Précisons que Trilobyte a également développé un programme nommé *Play* qui permet de visualiser les animations sur 3D Studio. La majeure partie des bruitages et musiques est digitalisée, ce qui devrait donner un sacré plus à l'ensemble du jeu. La configuration minimale pour faire tourner *Guest* est un PC 386 cadencé à 20 mhz, une carte sonore qui possède un port de connection pour le CD-Rom (Ex : Pro Soundblaster, un lecteur CD-ROM et un écran super VGA). Nous ne connaissons pas le prix de vente de *Guest* ni la date précise de sa sortie. Cette dernière est prévue pour l'année 92, c'est déjà ça ! Questionné sur l'avenir de l'électronique dédié au loisir, Graeme Devine pense qu'elle va se diviser en deux secteurs : le secteur hi-fi/vidéo et le secteur film interactif. De plus, il pense que notre industrie est trop marginale et qu'elle devrait se lancer dans la conquête du marché de masse. Le CD-Rom est une des solutions possibles. Pour lui, la micro (avec le CD-Rom) se prépare des jours fastes. Pour finir, *Tilt* se fera un plaisir de tester la version finale ! Nous nous posons des questions sur la jouabilité, l'intérêt de jeu et la durée de vie d'un tel produit. Graeme Devine affirme qu'un joueur peut terminer *Guest* en une semaine. Nous verrons bien.

Man-X

Verrons-nous des fantômes musiciens ?



Ce visage grimaçant surgit du tableau et... vous regarde. Voilà le genre de surprise qui vous attend !



Faites attention, les programmeurs de Team 17 ont tout fait pour que vous vous jetiez dans la gueule du... loup ?

Project-X : l'Amiga au top... secret

Le fait est très connu dans le milieu : tous les membres de Team 17 sont d'anciens savants fous qui travaillent dans le plus grand secret. Le titre de leur prochain jeu n'est donc pas une surprise. Il s'appelle* Project-X*. Et, devinez quoi ? Oui, c'est un shoot'em up !

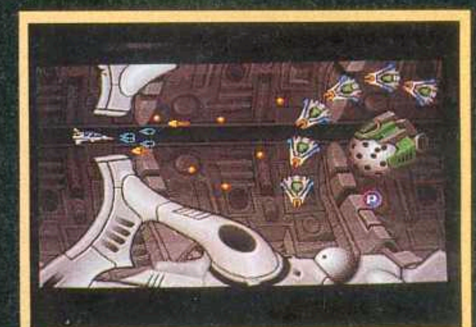




Vous allez affronter des aliens dignes de R-Type dans une suite de décors magnifiques et variés.

J'avais déjà évoqué l'arrivée de *Project-X* dans le précédent numéro de *Tilt* mais, le jeu étant aujourd'hui nettement plus avancé, je suis en mesure de vous donner plus de détails... Le scénario est presque aussi banal que la réalisation est excellente. Une race d'insectes bio-mécaniques mutants (wouah !), fruit d'anciennes expériences contre-nature, s'est développée sur la planète Ryxx et menace désormais la Fédération terrienne. Etant donné que vous avez déjà repoussé l'empire Glinkon, que, grâce à vous, l'invasion des monstres aux yeux pédonculés n'est plus qu'un mauvais souvenir et que vous êtes plus célèbre que Bioman lui-même, c'est encore et toujours votre tour d'aller affronter l'Ennemi.
Mais ne vous plaignez pas, la mission s'annonce plus agréable qu'il n'y paraît. En effet, *Project-X* se veut l'un des meilleurs shoot'em up jamais produits sur *Amiga*. Les programmeurs de Team 17, déjà responsables de *Full Contact* et d'*Alien Breed*, ont travaillé comme des damnés pour recréer sur leur machine de prédilection les sensations d'un véritable jeu d'arcade. A tel point que, d'après eux, « les possesseurs d'*Amiga* chercheront la fente pour insérer les pièces » ! Pour vous donner une petite idée, voici quelques-uns des éléments prévus. Six niveaux de jeu. Scrolling en fullscreen (pas de bordures) et 50 images/seconde. Mode 32 couleurs complété des effets « copper » (le coprocesseur qui gère les changements de palettes). Musique continuelle très « dance » (il en faut pour tous les goûts ! – NDDDM) et bruitages digitalisés accompagnés de voix (à la manière d'*Alien Breed*). Super-armes et bonus aussi nombreux que variés... *Project-X* comprendra également des tableaux de bonus à scrolling parallax hyper rapide, des astuces secrètes et une séquence de fin digne des plus belles démos. Bref, voilà un produit qui devrait vous en donner pour votre argent... A noter enfin que vous disposerez de trois types de vaisseaux différents, d'un mode autofire (avec prise en compte des joysticks à deux boutons), que le jeu sauvegardera les scores et qu'il fonctionnera indifféremment sur tous les types d'*Amiga* (de l'A3000 à l'A500+). Les heureux possesseurs de disque dur pourront même effectuer l'installation et les accès disquettes seront limités au minimum. Enfin, la « méga-boîte » du jeu contiendra un poster gratuit et le manuel sera intégralement traduit.
Si tout cela est très beau sur le papier, on est en droit de se demander ce que va donner le jeu fini. Il nous faudra attendre sa sortie pour pouvoir en juger (prévu pour mars sur *Amiga* avec un méga de RAM).

Dogue de Mauve

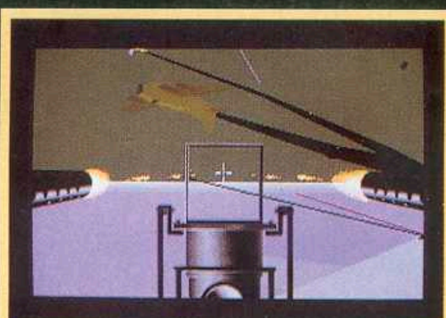


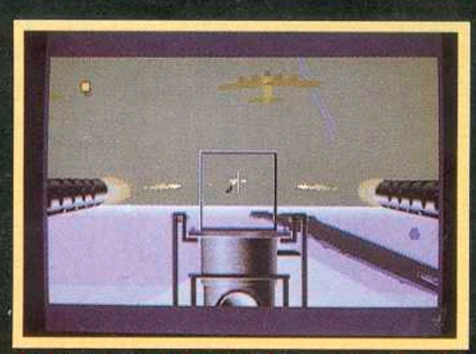
B-17 :

du travail d'équipe !

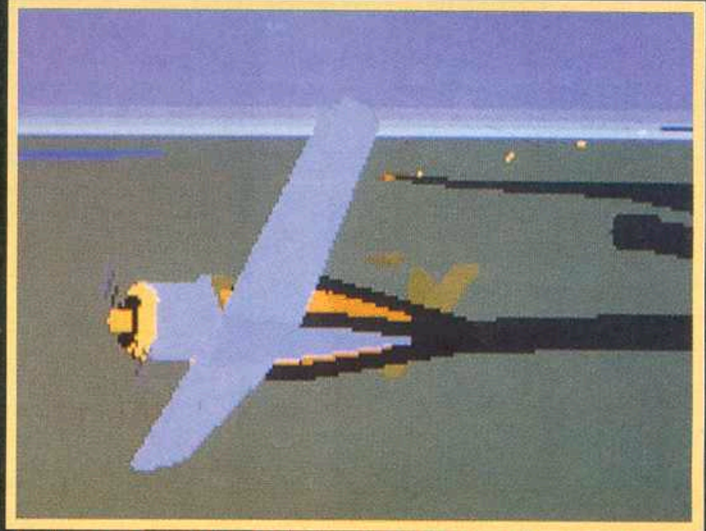
Fini les simulateurs de vol individualistes où le joueur se retrouvait tout seul aux commandes de son appareil ! Microprose vous met carrément à la tête d'une poignée de « têtes brûlées » entassées dans l'étroit habitacle d'une véritable forteresse volante hérissée de tourelles de tir ! Balancez vos bombes et menez votre équipage à la victoire !

Popularisé récemment par le film Memphis Belle, le B-17, un bombardier quadrimoteur particulièrement impressionnant, disposait en effet de plusieurs tourelles tirs situées à l'avant, à l'arrière, sur les côtés, et même sous l'appareil. Cet astucieux dispositif offrait l'avantage de couvrir la quasi-totalité de l'espace aérien proche et assurait ainsi à ce monstre de métal une protection d'une efficacité redoutable. Les habitués des simulateurs de vols mesureront aisément les bouleversements stratégiques que cela peut impliquer... Plus question d'employer la bonne vieille méthode mise au point par les pionniers du combat aérien lors la Première Guerre mondiale qui consistait à approcher l'appareil ennemi par l'arrière en toute sécurité ! Imaginez la surprise des premiers pilotes allemands se retrouvant soudain nez à nez avec un tirailleur allongé à l'arrière dans un petit compartiment aménagé dans la queue de l'avion ennemi ! « Achtung ! Kataztrophe ! Demi-tour, Hans, zaufons-nous ! ». Pour réaliser cette simulation particulièrement réaliste, Microprose a fait appel aux plus brillants spécialistes de la 3D calculée sur *PC* : l'équipe de Vektor Grafix, à qui on doit déjà les excellents *Bomber* et *Space Shuttle*. Sur un *PC* légèrement gonflé, l'animation des appareils est rapide et d'une fluidité remarquable. L'emploi, peu fréquent en matière de 3D, de formes cylindriques permet d'obtenir des effets spectaculaires pour se dissiper ensuite très progressivement. Les décors au sol (routes, fleuves, hangar, ponts) ne semblent pas avoir bénéficié de la même application et paraissent en



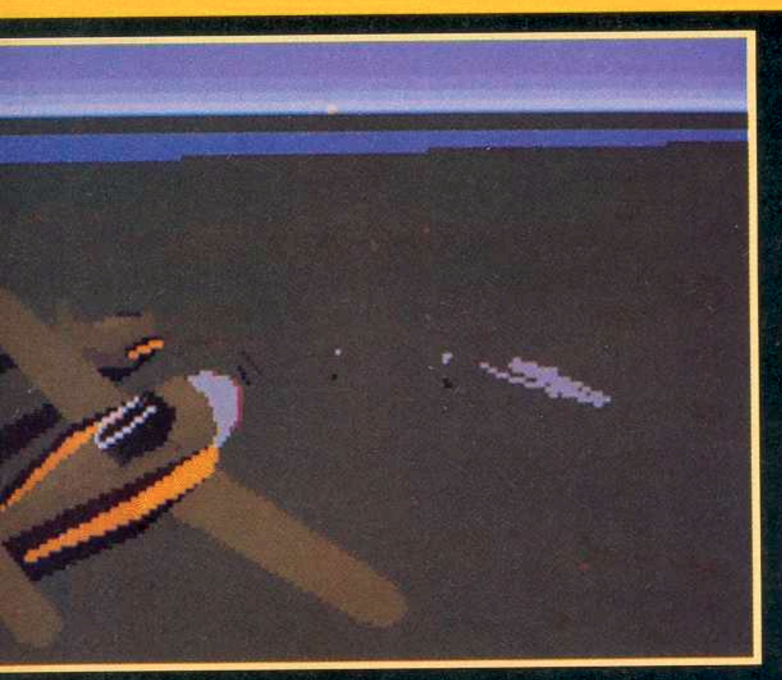


Le joueur peut changer de poste à volonté. Ici, il est dans une des tourelles de mitrailleur du B-17. Le crétin vient de tirer sur un allié !

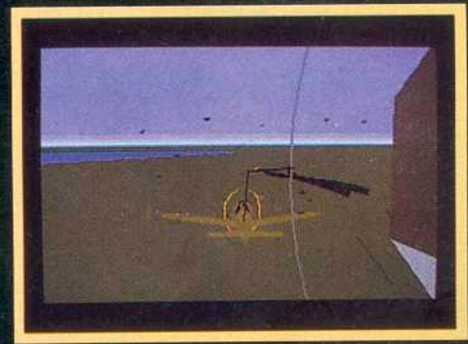


Un chasseur ennemi vient de faire la cruelle expérience d'un contact musclé avec un B-17. Le pilote n'a plus qu'à sauter en parachute.

comme les hélices des avions que l'on peut voir tourner à des vitesses différentes.
Les auteurs ont fait preuve d'un souci du détail qui donne un certain cachet à l'ensemble... Par exemple, lorsque l'appareil est touché, des flammes s'échappent des moteurs, et des traînées de fumée s'allongent dans le sillage de l'avion endommagé, comparaison quelque peu sommaires, mais c'est surtout dans le ciel que se déroule le plus gros de l'action... Les appareils ennemis vous mènent la vie dure et les batteries de DCA constellent le ciel d'inquiétants petits nuages de fumée noire qu'il vaut mieux ne pas traverser.
La version définitive de *B-17* proposera 25 missions de



décision en fonction de leur grade, de leur expérience (nombre de missions effectuées), ou du nombre de décorations qui leur ont été attribuées au cours de leurs brillantes carrières. Il sera possible d'affecter ensuite chacun d'entre eux à une tâche particulière comme

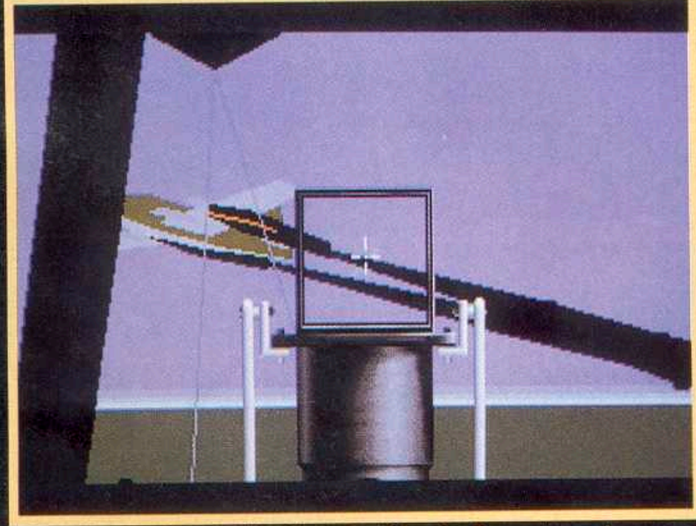


Un des aspects spectaculaires et très réalistes de B-17 : un avion touché s'enflamme graduellement avec des langues de feu qui précèdent une longue traînée de fumée. On s'y croirait !

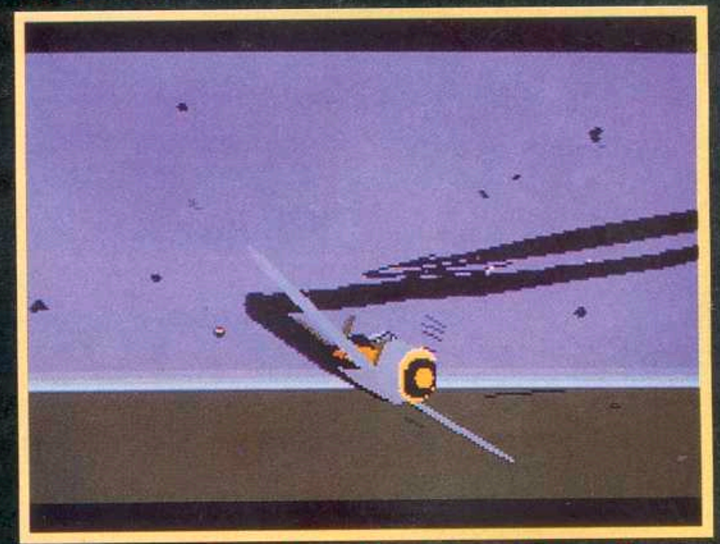
détaillé permet de commander indépendamment chacun des quatres moteurs de la bête, et le joueur peut prendre à tout moment le contrôle de chacun des membres de l'équipage, passant ainsi du poste de pilote à celui de bombardier, ou de tirailleur. Chacun des postes de combat correspond à une vue différente de l'avion, qui vient s'ajouter aux nombreuses vues désormais classiques que l'on trouve sur la plupart des simulateurs de vol. Grâce à la variété des postes de combat, et à la richesse de ses options, *B-17* devrait amener un peu d'air frais dans le monde de la simulation aérienne (voilà qui nous changera un peu de la routine habituelle des simulateurs de vol !). *B-17, Flying Fortress* atterrira sur

difficulté variable qui devraient convenir aussi bien aux « pilotes du dimanche » qu'aux émules de « Papy Boeington ». Chaque mission se déroulera en temps réel et

l'appareil le mieux approprié à la mission qui vous est confiée, et de le bricoler à votre goût en fonction de vos préférences et de vos besoins. De même, il vous faudra



Vous pouvez changer de points de vision à n'importe quel moment du jeu. Ainsi, pour suivre cet avion en feu, il suffit de se mettre en mode caméra baladeuse.



Gravement atteint, le pilote tente de garder le contrôle de l'appareil mais sans succès. Les courbes de la traînée de fumée en témoignent.

vous fera décoller d'Angleterre pour aller bombarder l'Europe, occupée par les Allemands. Avant le décollage, vous assisterez à un briefing de présentation de la mission, comprenant notamment de précieuses indications issues des rapports effectués par les services de renseignements alliés. A vous ensuite de choisir

choisir avec soin les membres de votre équipage : si possible des pt'its gars courageux qui ne demandent qu'à en découdre avec les « fritz ». Afin d'éviter d'engager un tire-au-flanc qui s'endormira sur le manche à balai en plein vol plutôt qu'un pilote confirmé, vous pourrez étudier les dossiers de chacun des candidats et prendre votre

piloter, réparer les dommages subis par le B-17, ou s'occuper du largage des bombes... Mieux vaut donc choisir des coéquipiers aux talents variés. Les missions vous placent le plus souvent au milieu d'une escadrille de bombardiers, ce qui vous oblige à tenir compte également des mouvements de vos alliés. Un tableau de bord très

les rayons de vos revendeurs préférés au printemps. Nous allons encore briser des cœurs, ceux des Amigamaniaques et des STmaniaques, car B-17 n'est, pour l'instant, pas prévu sur ces machines. Rendez-vous dès le mois prochain pour un test complet.

Marc Lacombe

Sherlock Holmes : alimentaire mon cher Watson ?

Encore un éditeur qui espère gagner plein de sous en profitant de la notoriété d'un héros (en l'occurrence Sherlock Holmes) pour nous bâcler vite fait, bien fait un petit jeu sans grand intérêt ? Pas du tout, contrairement à beaucoup d'autres, Electronic Arts « met le paquet » et s'attache à recréer fidèlement l'atmosphère mystérieuse des enquêtes du plus fameux détective de tous les temps. Une adaptation qui prend des allures de chef-d'œuvre...

Londres, novembre 1888, une carriole s'enfonce dans la nuit...
Ainsi commence la spectaculaire séquence animée qui introduit ces nouvelles aventures informatiques du célèbre détective anglais, *The Lost Files Of Sherlock Holmes : The case of the serrated scalpel*. Les programmeurs d'Electronic Arts ont magnifiquement su tirer parti des 256 couleurs que seuls les *PC* haut de gamme peuvent offrir... L'emploi de subtils dégradés de gris permet en effet d'obtenir des effets de brouillard et de pluie particulièrement réalistes et recrée à merveille le fameux climat humide et pluvieux de Londres... De quoi attraper un rhume rien qu'en regardant la démo !
Evidemment, cette séquence de présentation allèchante



n'est pas vraiment représentative du jeu lui-même, mais sa qualité laisse déjà présager un grand soft, et l'énoncé des possibilités du jeu renforce encore cette impression. Le joueur enfilera donc le manteau et la fameuse casquette du célèbre détective pour se lancer sur la piste de Jack l'Éventreur (rien à voir avec notre Jacques Harbonn à nous, qui se contente habituellement d'éventrer des enveloppes pleines de disquettes !). L'aventure sera entièrement gérée à la souris, grâce à un système de jeu relativemment proche de celui employé par Lucas Film pour ses jeux d'aventure (*Monkey Island*, *Indiana Jones*, etc.). Un plan de Londres, reproduisant fidèlement la topographie de la ville au XIXe siècle permettra de se déplacer rapidement d'un point à un autre. Vous pourrez ainsi visiter plus d'une cinquantaine de lieux parmi les plus prestigieux comme Covent Garden Square, les bords de la Tamise, le zoo de Londres, et bien entendu le 221B Baker Street, votre domicile officiel. C'est également là que se trouve le laboratoire dans lequel vous pourrez analyser les différents indices et objets que vous aurez pu glaner au cours de vos investigations.
En effet, l'enquête progresse-en partie grâce aux indices que vous pourrez récolter sur place. Autre source d'information, les témoins et les suspects, avec lesquels vous pourrez dialoguer. Le programme met en scène pas moins de vingt-cinq personnages différents, dont certains sont directement issus des romans de Conan Doyle (commissaires Lestrade et Gregson, Sherman, Toby, Moriarty, etc.). Chaque rencontre, chaque preuve ou indice découverts s'inscriront au fur et à mesure dans votre journal privé. Un journal qu'il sera bien sûr possible de consulter à tout moment afin de tenter d'y voir un peu plus clair dans cette sombre intrigue. Cette idée astucieuse évitera au joueur d'avoir à prendre des dizaines de notes à chaque fait nouveau. Tout comme Sherlock Holmes, il vous faudra utiliser les indices avec perspicacité et faire preuve d'un excellent esprit de déduction.



Le criminel au moment crucial de son attaque : surprise !



Les photos d'écrans présentées dans cette avant-première sont celle de l'introduction. Elle relate l'événement qui va déclencher une affaire qui fait partie des dossiers perdus de Sherlock Holmes.

Le programme a prévu une aide de jeu en la personne de votre petit frère Mycroft Holmes, censé être plus intelligent que vous (la honte !), et qui viendra vous donner quelques précieux conseils en cas de difficulté. Tout l'intérêt du logiciel repose en fait sur la solidité de son scénario, c'est pourquoi celui-ci a été particulièrement soigné.
L'intrigue, composée en fait de plusieurs mystères qu'il faudra résoudre séparément, sera dévoilée au fur et à mesure de vos investigations, et sera semée de rebondissements. On est donc bien loin, avec *The Lost Files Of Sherlock Holmes*, des exploitations opportunistes de héros à la mode (Batman, Terminator, les Tortues Ninja, Dick Tracy, ou l'affligeant Lagaff'...) qui utilisent leur personnage principal uniquement comme argument publicitaire et se contentent de l'intégrer tant bien que mal à un jeu médiocre et sans originalité. En respectant le personnage et en développant autour de lui une aventure et un système de jeu qui corresponde tout à fait à son univers, Electronic Arts semble avoir réussi à recréer l'ambiance des romans de Conan Doyle, et à donner une nouvelle dimension aux enquêtes du fameux détective.

Marc Lacombe



Cinéma de quartier

Un système de jeu très simplifié.



Le jeu sera-t-il aussi « réussi » que le film ?

A contre-courant de la mode qui consiste à se précipiter avec avidité sur les adaptations de films à succès, Gremlin s'attaque à un des plus truculents « navets » de l'histoire du cinéma !



Les E.T. transforment les morts en zombies.



On vous propose de changer de sexe ! ?

L'éditeur britannique nous concocte en effet l'adaptation sur *Amiga, ST* et *PC* de *Plan 9 From Outer Space,* un monument de ringardise à coté duquel une chanson des « Musclés » ressemblerait à une symphonie de Mozart. Le film, sorti en 1959, fit l'unanimité parmi toutes les critiques de l'époque, qui l'élirent sans hésiter « plus mauvais film de tous les temps » (c'était bien avant la sortie de *Highlander 2* !).
Le scénario, déjà gratiné, déclenche à lui seul des fous rires incontrôlables : deux vilains extra-terrestres ayant échoué à huit reprises dans leurs tentatives pour éliminer la race humaine, mettent au point un neuvième plan (celui du titre) afin d'en finir une bonne fois pour toutes.
Le fameux plan consiste à faire revenir à la vie des cadavres et à les envoyer semer la panique parmi la population tandis que des vaisseaux spatiaux détourneront l'attention des militaires, laissant ainsi le champ libre aux zombies exterminateurs !
Mais c'est sans compter sur le courage de Jeff Trent, un valeureux pilote de ligne dont la femme a justement été enlevée par les méchants zombies... Le héros décide en effet de s'infiltrer à bord du vaisseau spatial dans lequel est retenue sa légitime épouse, et de tout casser...
Tout le reste est bien sûr à l'avenant, avec des dialogues risibles, des acteurs pitoyables, un montage incohérent, des décors ridicules, et des effets spéciaux dont on ne voudrait même pas dans un épisode de *Bio-man* (pour simuler la désintégration et la chute d'une soucoupe volante, les auteurs enflammèrent une assiette en carton qu'ils lancèrent ensuite devant la caméra !).
C'est donc avec la plus grande impatience qu'on attend de voir si les programmeurs de *Gremlin* auront réussi à recréer l'univers loufoque et hilarant de ce nanar réjouissant.



Le jeu comporte des séquences du navet le plus mauvais mais aussi le plus hilarant de l'histoire du cinéma.

Il y a en effet là matière à un jeu plein d'humour, fonctionnant sur ce « second degré » qui manque tant aux scénarios « austères » et « sérieux » développés par la plupart des jeux vidéo. *Gremlin* nous promet en tout cas un jeu d'aventure et d'arcade agrémenté de séquences digitalisées directement tirées du film. Mais que ceux qui auraient jusqu'ici eu la chance d'échapper à la projection de *Plan 9 From Outer Space*, se rassurent, *Gremlin* a aussi pensé à eux...
En plus du jeu, la boîte contiendra une cassette vidéo comprenant les « meilleurs » (autant dire les pires !) moments du film, accompagnés d'annotations qui vous permettront de repérer plus facilement les meubles ou les éléments de décors réutilisés tant bien que mal dans plusieurs lieux différents, les changements soudains de vêtements, de couleurs, ou carrément d'acteurs (!!!), dus à un montage bâclé, ou bien encore les fils grossiers qui maintiennent en l'air les assiettes à pique-nique censées représenter les terribles vaisseaux interstellaires !
Préparez-vous pour une bonne partie de rigolade ! Tout ce qu'on peut souhaiter en attendant à *Gremlin*, c'est de réussir à atteindre, dans la qualité, les sommets que le film avait atteints dans la nullité... On pourra alors parler de chef-d'œuvre !

Marc Lacombe



Vous rencontrez d'étranges créatures dans The Drift.



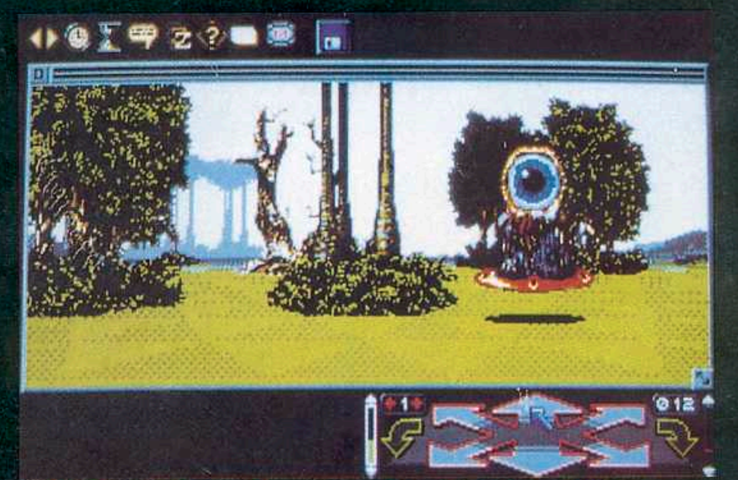
Beaucoup seront hostiles et d'autres... plus sympathiques !

The Drift

Déjà présenté en news dans le numéro 93 de Tilt, The Drift s'annonce comme l'un des prochains grands jeux de rôle de l'année 92. Exploration de mondes lointains, combats dans un décor fractal de toute beauté, les mercenaires du futur ne vont pas s'ennuyer...

L'action de *The Drift* se situe dans un futur et un système solaire lointain. La particularité de cette zone de l'Espace tient dans sa très forte concentration en planètes habitables, très proches les unes des autres.
Malheureusement, le crime et la guerre civile s'attaquent au vernis de civilisation qui recouvre l'ensemble. C'est pourquoi le Grand Conseil (encore et toujours eux !) a décidé de financer une compagnie de mercenaires interstellaires chargée de résoudre ce genre de problèmes.
Le joueur incarnera le commandant de cette compagnie. Au début du jeu, il devra sélectionner son escadron parmi soixante-dix personnages de race, de sexe et de provenance très divers. Chaque personnage est défini par un ensemble de caractéristiques, certaines visibles (force, intelligence, endurance) et d'autres non (fiabilité, capacité de récupération...). Au fil des missions, le joueur sera amené à tester les qualités et les faiblesses de chacun de ses vingt-cinq hommes. Il pourra alors choisir les mercenaires les plus adaptés à un type de mission précis (combat, espionnage, fouille, etc.).
La partie pourra se jouer de deux manières : en mode « scénario » ou en mode « campagne ». Dans le premier cas, chaque scénario peut être joué indépendemment et recommencé autant de fois que nécessaire. En mode « campagne », les missions sont toutes liées entre-elles afin de former un tout cohérent. Les personnages blessés ou tués lors d'une échauffourée ne pourront pas prendre part à la mission suivante. Chaque scénario est précédé d'un court briefing sur le monde à visiter. Sont indiqués le but de la mission, la prime (en cas de succès), le nombre de mercenaires autorisés et le type de paysage et d'adversaires que l'on peut s'attendre à rencontrer. Toutes les opérations devront être soigneusement minutées car le temps est limité et les retardataires seront laissés derrière...
Au niveau de la réalisation, *The Drift* profite de l'expérience de Digital Integration en matière de 3D. Les programmeurs du groupe Greymatter (matière grise) allient les paysages calculés en fractales (comme dans *Midwinter*) à des sprites animés en 3D (un peu à la manière de *Dungeon Master*).
Indéniablement, le mélange est réussi. On a rarement vu un jeu en 3D aussi beau, aussi plein de mouvements et aussi coloré. Mais attention, sur *ST* et *Amiga*, un minimum de 1 Mo de mémoire sera nécessaire pour faire tourner le jeu (eh oui, toutes ces animations, ça prend de la place !). Enfin, le jeu permettra à deux joueurs de participer bien qu'on ne sache pas encore s'il leur sera possible d'agir de concert.
The Drift devrait arriver sur *Amiga*, *ST* et *PC* aux alentours d'avril. S'il est aussi réussi que le préversion le laisse penser, *The Drift* sera sûrement un grand jeu de rôle et de stratégie.

Dogue de Mauve



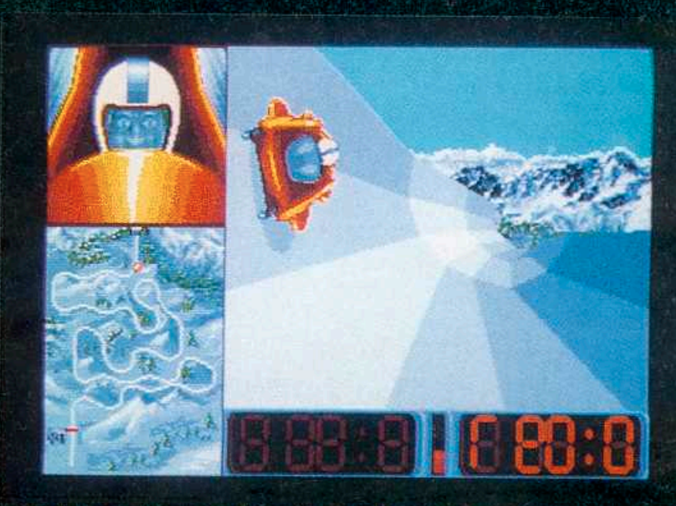
The Drift tire parti de nombreuses techniques très différentes. Fractales, 3D et sprites se combinent harmonieusement pour donner au jeu une dimension réaliste qui rappelle à la fois Dungeon Master et Midwinter. Un cocktail détonnant qui enchantera les passionnés.

Superski II tout schuss

Microïds (Swap, Grand Prix 500, Killerball...) a toujours eu un faible pour les simulations sportives. Il n'est donc pas étonnant de les retrouver sur les pistes enneigées d'Albertville. Déjà en 1988 lors des J.O. de Calgary, ils avaient marqué leur présence par Superski I, un soft qui décoiffait. Quatre ans après, Superski II ne semble pas laisser la moindre chance à ses éventuels concurrents.



Le hot-dog représente l'une des épreuves les plus impressionnantes et, en tous cas, la plus délirante. Jouez à être E. Grospiron



Avec de l'entraînement, vous parviendrez à dominer le multi-fenêtrage pour parvenir à battre le record de la piste.

Les six épreuves de ce nouveau programme sont à la fois classiques et originales. Slalom géant, slalom spécial, bobsleigh, saut à ski, descente et hot-dog (ski acrobatique) sont pour la plupart des épreuves que l'on retrouve dans n'importe quel logiciel de ski. Mais là où Microïds frappe fort, c'est dans la représentation du skieur et de la piste. Le saut à ski est le meilleur exemple : au début, la « caméra » est placée sur le bord du tremplin de telle manière que vous voyez le skieur foncer droit sur vous. Dès qu'il a pris son envol, changement de caméra : le sportif est vu de profil. Le temps de se rétablir (avec un vent de face, c'est coton !) et nouveau changement de caméra. Elle accompagne le skieur, vu de dos, vers la ligne d'arrivée. En tout, trois vues différentes. Aucun problème dans les enchaînements de plans. On en redemande ! Chacune des épreuves a sa particularité. Pour le bobsleigh, le visage du sportif est affiché en haut à gauche de l'écran et son expression est un bon indicateur pour savoir si vous allez bientôt vous crasher ! Le hot-dog est la compétition qui m'a donné le plus de plaisir (je n'ai pas pu voir les deux épreuves de slalom et celle de descente). De face deux skieurs. Celui de droite est soit « piloté » par l'ordinateur, soit par un joueur. L'objectif est simple : arriver avant l'autre en ayant fait le plus d'acrobaties entre les nombreuses bosses dont la grosseur est variable. L'hélicoptère, le cosaque, le twist sont autant de figures qui rapporteront des points. Le déroulement de certaines chutes et l'expression des visages (style bande dessinée) des huit sportifs ajoutent de l'humour au soft qui a su garder un aspect sérieux et proche de ce qui se fera aux J.O. Dans cette épreuve, les sprites représentant les sportifs, bien que de taille relativement modeste, rendent bien compte de tous les mouvements (y compris ceux des chutes !) grâce à une animation particulièrement soignée.
Joystick ou clavier, la jouabilité est irréprochable et la difficulté pourra toujours être compensée par un entraînement assidu. A l'heure actuelle, *Superski II* n'aura aucun mal à s'imposer comme la meilleure simulation de ski (sortie le 15 février sur *Amiga*, *ST* et *PC*).

Laurent Defrance



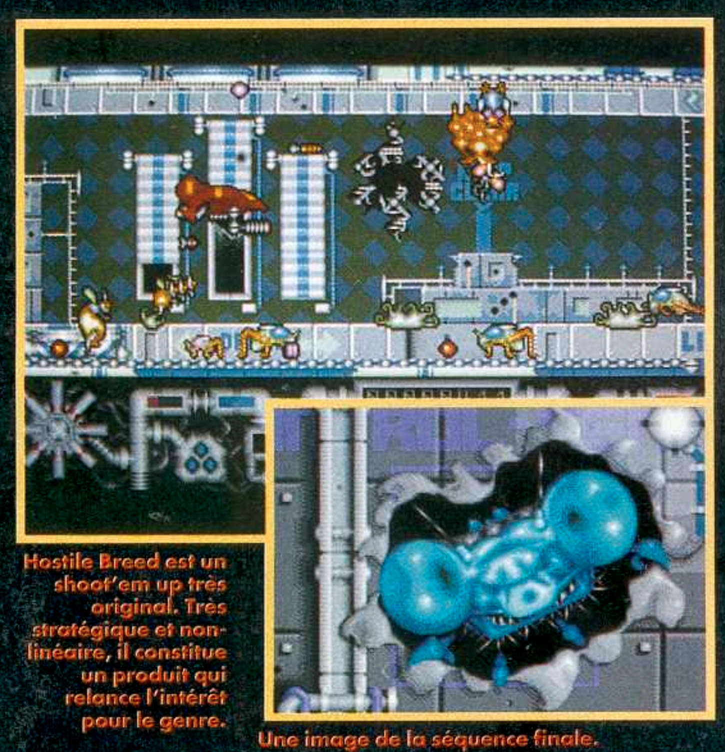
Vous voilà dans la dernière phase de l'épreuve de saut à ski. Vous avez pris votre élan : il ne vous reste plus qu'à atterrir.



L'une des vues les plus originales du programme.

Hostile Breed : retour au Palace !

***Cela faisait longtemps que Palace Software, les créateurs des célèbres hack'n'slash* Barbarian 1 *et* 2*, n'avaient pas fait parler d'eux. Ils reviennent aujourd'hui avec de nouveaux produits. Le premier est annoncé pour mars et il porte le doux (?) nom d'*Hostile Breed.**



Hostile Breed est un shoot'em up très original. Très stratégique et non-linéaire, il constitue un produit qui relance l'intérêt pour le genre.

Une image de la séquence finale.

Hostile Breed vous propose d'explorer une immense station spatiale envahie par des formes de vie (plantes et animaux) pullulantes qui menacent la sécurité des habitants, retranchés au cœur du complexe. Si le scénario est des plus classiques, de nombreuses idées développées dans le jeu sont particulièrement originales. Contrairement à la majorité des shoot'em up, l'action n'est pas linéaire. Les niveaux peuvent être visités dans n'importe quel ordre, selon la volonté du joueur. En plus des armes traditionnelles qui équipent son vaisseau, il pourra accéder aux systèmes de défense présents dans les murs de la station et à un nombre limité de robots réparateurs.
De plus, durant toute la partie, les envahisseurs (je les ai vu !) se reproduisent et se développent en temps réel et dans tous les sens. Y compris lorsque le joueur explore un autre secteur... Au niveau de la technique, le jeu se déroule en scrolling horizontal bi-directionnel (et parallax) et l'animation devrait être à la hauteur de l'*Amiga*. Les graphismes, que l'on doit à l'illustrateur de *Barbarian 2*, *Demoniak* et *Mega-lo-Mania*, sont sympathiques. Bref, Palace espère bien relancer un peu le genre. *Hostile Breed* est prévu pour mars sur *Amiga*.

Dogue de Mauve

Foot toujours !

La Coupe d'Europe approche et le football va bientôt jeter le voile de l'oubli sur les jeux olympiques d'hiver. Ce n'est donc pas un hasard si deux éditeurs, US Gold et Domark, sortent presqu'en même temps des simulations de management de football.

Cette simulation de football, programmée par Software 2000, est essentiellement axée sur la partie stratégique qui incombe à l'entraîneur que vous êtes.

Dans le domaine des simulations, les deux genres les plus populaires sont sans conteste la simulation de vol et la simulation sportive. Dans ce dernier cas, la simulation de football est celle qui remporte, et de loin, les faveurs du public. J'en connais qui jouent et rejouent, sans arrêt, à *Player Manager* de Anco par exemple. Rien d'étonnant à cela, le football est le sport n° 1 en France et des millions de Français suivent avec passion les différents championnats, qu'ils soient nationaux ou européens. Les éditeurs connaissent parfaitement cet engouement des joueurs pour les simulations qui ont trait à leur sport favori et profitent de la moindre occasion pour mettre sur le marché un logiciel au titre alléchant. Au mois de mars, les français devront choisir entre deux nouvelles simulations de management d'équipes de football. L'une est allemande, l'autre est britannique. Software 2000 est une société d'édition allemande qui remporte un succès éclatant avec la vente d'une simulation de football nommé *Bundesliga Manager Professional*. Il arrive en France sous le nom de *Manager* (label US Gold) avec, bien sûr, en vedette, les équipes du championnat de la première division française ainsi que le championnat d'Europe comprenant la coupe des vainqueurs de coupe et la coupe de l'UEFA. *Manager* est jouable à quatre (simultanément). Vous dirigez votre équipe sur une durée allant de 1 an, 3 ans ou en temps illimité. Les options sont similaires à celles de *Player Manager*, à savoir la sélection (ou l'achat) des onze joueurs selon leurs aptitudes techniques et physiques. Vous pouvez également personnaliser les points tactiques et stratégiques de votre équipe. L'aspect lucratif dans le management d'une équipe est votre motivation première. Il faudra également veiller à la forme physique de vos joueurs et élaborer un programme entraînement/matchs adapté à chaque joueur. Le moral de l'équipe joue un rôle important sur l'ensemble de la saison. *Manager* met exclusivement l'accent sur l'aspect stratégique du management ; il n'y a donc pas de séquences de jeu d'action comme dans *Player Manager*. Par contre, vous pourrez assister aux meilleurs moments des matchs grâce à des séquences animées. La sortie de *Manager* est prévue pour mars sur *Amiga*, *ST* et *PC*. L'autre simulation que je mentionne plus haut se nomme *Championship Manager*. Le concept du jeu rejoint totalement celui de *Manager* sauf que là, vous dirigez une équipe anglaise. Là encore, tout succès de votre équipe en championnat se solde par une participation aux divers championnats européens. *Championship Manager* sera disponible en mars sur *PC*, *ST* et *Amiga*, distribué sous le label Domark. Man-X

Contrairement à Manager, Championship Manager de Domark ne met en vedette que les équipes de la première division anglaise. Là encore, le jeu est exclusivement basé sur l'aspect stratégique de la gestion d'une équipe de football.



Dans Championship Manager (Domark), les victoires en première division vous mènent tout droit aux championnats européens. Alors, foncez !



Seuls les moments forts des matchs tels que les buts ou les actions dangereuses apparaissent à l'écran dans Manager.

Le psychodrame informatique fait un retour en arrière de 500 ans.

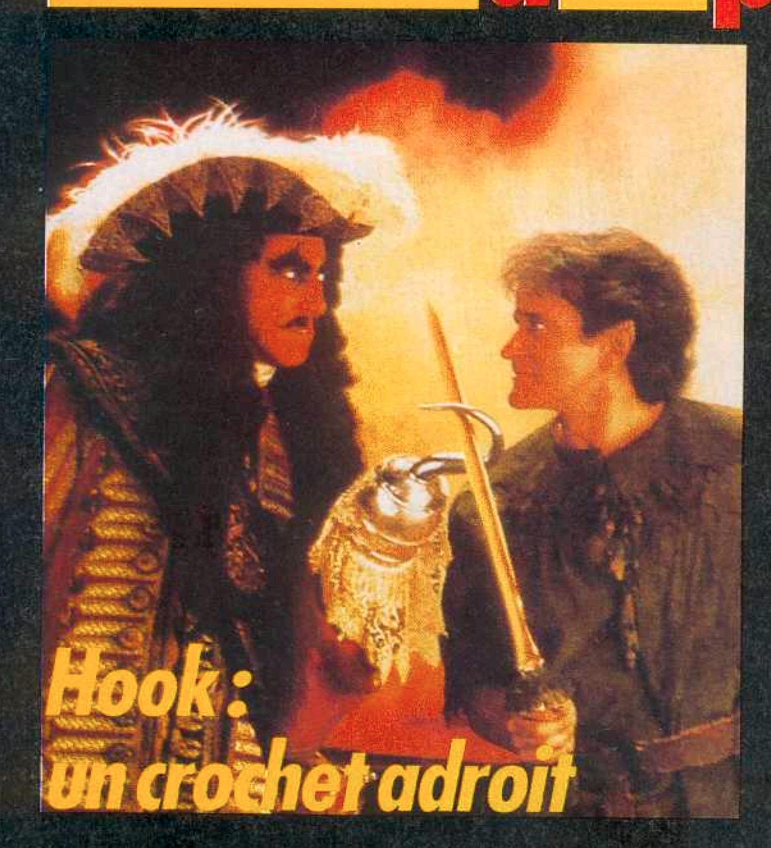
Darklands™

Heroic Role-Playing Adventures In Medieval Germany

A une époque où la réalité était plus horrifiante que la fiction.



Darklands,pour IBM PC compatibles, par les créators de **Pirates**™. MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA. Tel: 0666 504 326

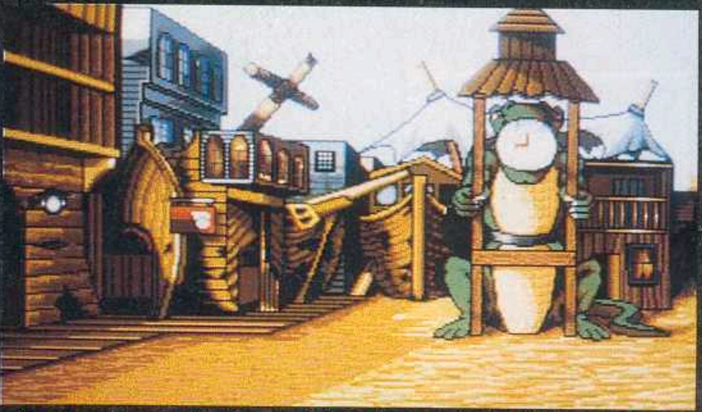


Hook : un crochet adroit

Qui ne se souvient du monde magique de Peter Pan et du Capitaine Crochet, remarquablement traduit par le génie de Disney ? Un autre grand visionnaire vient de s'attaquer au sujet, à savoir Steven Spielberg lui-même.



Captain Hook sera le premier jeu d'aventure animé produit par Ocean. Est-ce le début d'une belle et longue série ?



Ces graphismes décrivent très bien l'atmosphère du jeu où Peter Pan va affronter l'horrible capitaine Crochet.



Le jeu sera (paraît-il) un jeu d'aventure à la Lucasfilm. D'ailleurs, les décors rappellent un peu ceux de Monkey Island.



Les personnages de Captain Hook n'étaient pas encore intégrés dans cette version Amiga. Le jeu sera en 32 couleurs.

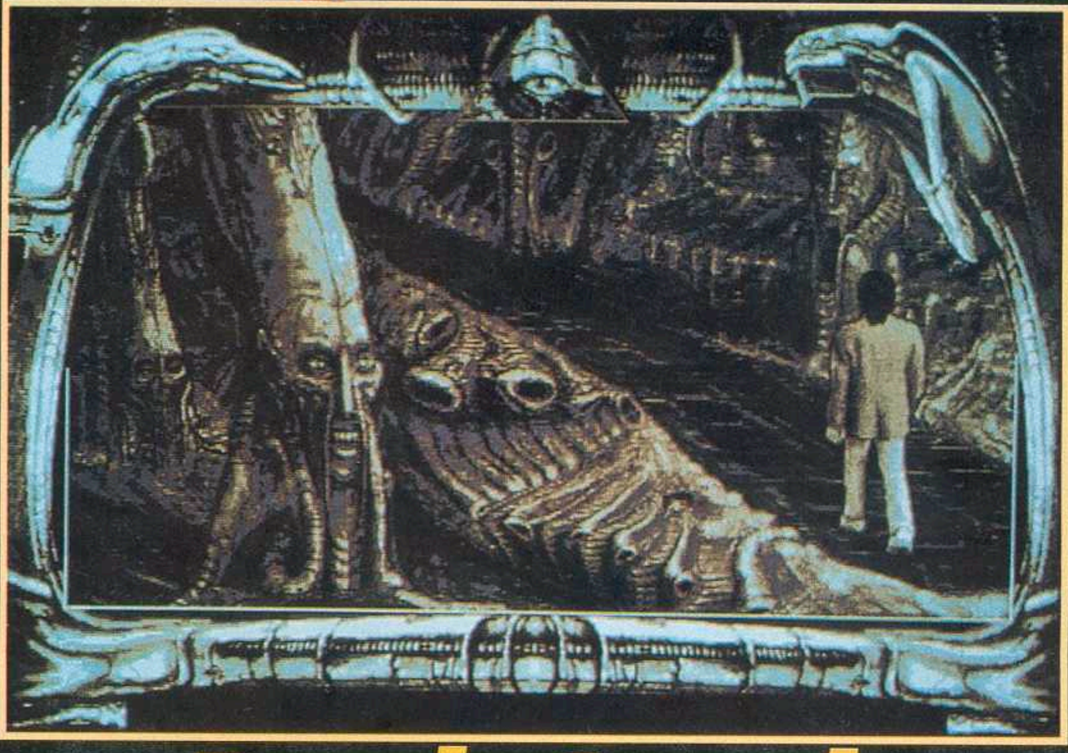
Le film portera le titre de *Hook* (qui signifie crochet) et sera servi par une distribution éclatante : Dustin Hoffman dans le rôle du Capitaine Crochet, Robin Williams dans celui de Peter Pan et Julia Roberts pour incarner la fée Clochette. Ce film, qui dispose d'un budget colossal (supérieur même à celui de *Terminator 2*, c'est vous dire !) arrive sur nos écrans le 1er avril, accompagné d'un logiciel du même nom. C'est Ocean (on s'en serait douté) qui a acquis les droits pour ce programme. Mais, et c'est une grande première, il ne s'agit nullement d'un jeu d'action plus ou moins étoffé mais d'un jeu d'aventure animé dans la plus pure lignée de ceux de Sierra et de Lucas. A cette occasion, Ocean a mis sur le projet ses meilleurs programmeurs. Et ce n'est pas tout : du fait de l'accord passé entre Ocean et Sony (une autre grande première), le géant japonais contrôle étroitement la qualité du jeu durant tout son développement. A titre d'anecdote, il est amusant de noter que Sony semble avoir apprécié l'univers des jeux en dépit de son expérience malheureuse avec Nintendo (CD-ROM pour la *Super Famicom*).

Le scénario du jeu reprend dans ses grandes lignes celui du film. Vous incarnez Peter Barning/Pan, obligé de plonger dans le monde des pirates et d'être confronté à l'abominable Capitaine Hook pour retrouver ses enfants. Venant du futur, votre première tâche sera bien entendu de vous changer pour trouver de nouveaux vêtements plus en rapport avec cette époque. Les décors 32 couleurs que nous avons pu voir sur *Amiga* laissent présager d'un excellent travail des graphistes. La version *PC* disposera pour sa part d'un mode VGA/MCGA 256 couleurs encore plus flatteur. Nous ne manquerons évidemment pas de vous tenir au courant de ce logiciel très prometteur.

Jacques Harbonn

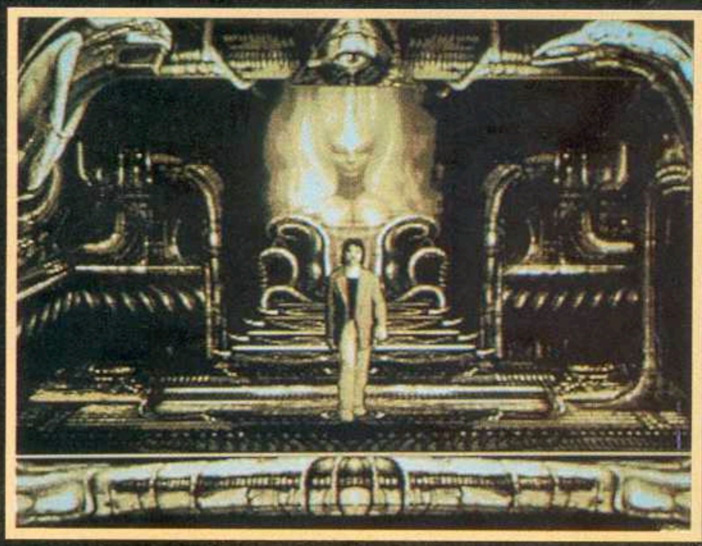

SHADOWLANDS™
Shadowlands – Une nouvelle et unique expérience de jeu de rôle. L'histoire est tirée d'une antique légende. Un prince guerrier, assassiné sur le champ de bataille des Shadowlands, se réveille et découvre que son esprit est toujours vivant, et qu'il peut contrôler les faits et gestes de ses sujets. Pour que justice soit faite, il choisit quatre fidèles et loyaux aventuriers, et les guide à la découverte des Shadowlands, assoiffé de vengeance.
• Le nouveau système d'éclairage révolutionnaire Photoscape™ plonge le jeu dans une atmosphère tamisée.
• Battez-vous jusqu'à la mort en utilisant toute une gamme d'armes et de sorts contre des hordes d'adversaires bizarres et intelligents.
• Une multitude de pièges et d'énigmes qui mettent à contribution vos compétences, votre intelligence, et votre dextérité.
• Les personnages modulables à volonté sont contrôlés individuellement ou en groupes.
• Les trucs et astuces concernant le jeu sont toujours disponibles (moyennant contribution), si vous en avez besoin.
Le système de contrôle souris très agréable et facile à utiliser, vous donne accès au monde le plus étrange et le plus fascinant. C'est un défi gigantesque – mais un défi que vous pouvez remporter!
Que vous soyez un expert, ou un débutant total, Shadowlands est le jeu de rôle que vous attendiez.
Disponible sur:
Amiga, Atari ST et IBM PC.
Software, Artwork, Instructions and Packaging
© 1992 Domark Group Ltd.
Published by Domark Software Ltd, Ferry House,
51-57 Lacy Road, London SW15 1PR
Amiga Screenshots.
teque
DOMARK
I've got no hesitation in awarding Shadowlands our highest accolade:-
DAVID UPCHURCH - ACE
ACE
Congratulations!
SHADOWLANDS
DOMARK
"SHADOWLANDS IS THE NEW ACE ROLE PLAYING GAME BENCHMARK"

***The Dark Seed** est un jeu d'aventure de science-fiction où l'horreur côtoie le mystère et le suspense. Rien de spécial jusque-là, mais quand on sait que H.R. Giger est à l'origine de ce jeu d'aventure, les choses prennent immédiatement une autre dimension. Mike Dawson sert involontairement d'incubateur à des extraterrestres qui, par ce biais, espère envahir la terre. C'est compter sans notre héros !*



Dark Seed : le conteur Giger

Pour ceux qui ne connaissent pas la science-fiction et le fantastique, Giger est un de ces artistes à l'imagination macabre dont les oeuvres sont à la fois dérangeantes et éclatantes de beauté. Si vous avez aimez les décors et le « look » du monstre de *Alien* (de Ridley Scott), vous avez apprécié du Giger ! Il est également le créateur des



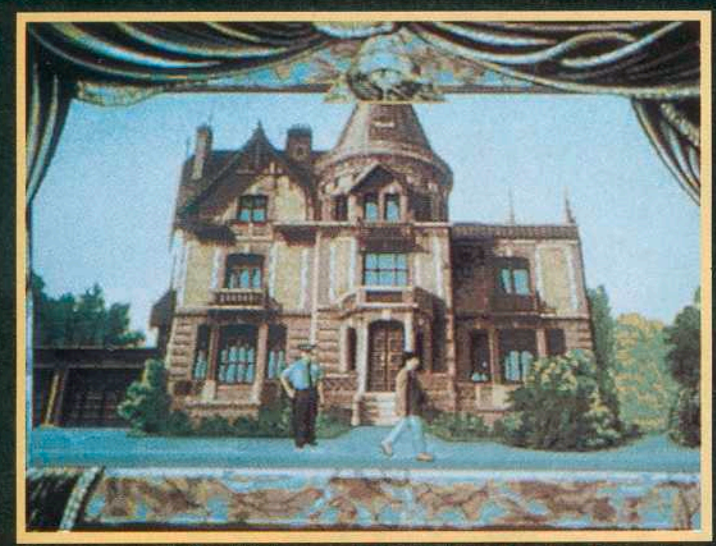
Même placé dans un jeu d'aventure, les fabuleux décors signés Giger gardent leur dimension artistique. Ici, Dawson se trouve dans le monde des biomécaniques, un univers en voie de disparition. Les décors de l'artiste suisse étaient déjà pourtant assez angoissants pour ne pas avoir besoin d'en rajouter !



Dawson vient de s'acheter un vieux manoir. Il est encore loin de s'imaginer que cet achat va faire de lui le héros d'une aventure extraordinaire et fort dangereuse. Il faut dire qu'être pris pour un incubateur par une race extra-terrestre menacée d'extinction n'est pas de tout repos et constitue une menace pour l'état de vos nerfs.

décors de *Poltergeist* et du très attendu *Alien III*. Son influence sur le cinéma fantastique est indéniable et les professionnels du cinéma ont reconnu le talent de Giger en lui remettant un oscar pour *Alien* en 1980. Avec *Dark Seed* vous allez pouvoir jouer les héros avec, comme fond de toile, les décors de Giger lui-même ! En effet, Giger a autorisé l'utilisation de plusieurs de ces dessins comme décors pour *The Dark Seed*. En guidant les pas de Dawson, le héros, vous pourrez, si vous êtes à la hauteur, sauver la destinée de la Terre et explorer une planète dont la civilisation se meurt. Pour survivre les habitants de cette planète ont besoin...humain afin de se reproduire ! L'histoire commence au moment où mike Dawson, écrivain de science-fiction, s'achète un vieux manoir de l'époque victorienne. Cette vieille demeure se situe dans les faubourgs d'une petite ville sans histoires : Woodlands Hills. L'exploration de sa nouvelle propriété va mener Dawson à la plus fantastique des découvertes : l'existence d'un autre monde et surtout la gravité du danger qui menace la Terre. L'horreur de sa découverte s'en trouve intensifiée par la manière dont elle est portée à sa connaissance. Une nuit, il fait un cauchemar où il voit des créatures d'un autre monde lui implanter un embryon dans sa tête ! Il sait que le développement de l'embryon arrivera à terme dans trois jours. L'arrivée de cette créature causera la mort de Dawson. Ce dernier sera remplacé par la créature qui n'est rien d'autre qu'un monstre biomécanique, le premier de toute une race qui a décidé d'envahir de cette manière notre bonne vieille Terre. Est-ce la réalité ? A-t-il réellement rêvé ? Dawson n'en sait rien du moins au début. Toujours est-il qu'après cette nuit, Mike ressent de violents maux de tête qu'il prend pour de la migraine. Mais au cours de ses explorations et des évènements qui vont suivre, notre écrivain va se rendre compte qu'il n'a pas rêvé. Dawson (vous) a pour objectif de déjouer les plans de l'envahisseur extra-terrestre...et le temps presse. Selon Andy Wood, chef de produit de *Dark Seed*, l'apport de Giger dans ce jeu d'aventure est immense car il est intervenu dans la création de graphismes et dans le scénario. Le monde des biomécaniques est entièrement représenté par les décors de Giger. Le jeu en lui-même est entièrement animé et gérable à la souris. Andy me fait remarquer que par rapport aux autres jeux d'aventure, les puzzles font essentiellement appel au simple bon sens. Du même coup, Andy dénonce les soi-disant jeux d'aventure, œuvres de concepteurs qui oublient qu'un bon jeu doit rester dans les limites d'une certaine plausibilité. A l'instar de *Heart of China*, le développement de *Dark Seed* a nécessité l'emploi d'acteurs pour toutes les animations des personnages. Produit par la société Cyberdreams, *The Dark Seed* sera disponible en mars sur *PC*. Une version *Amiga* est prévue. Le test de la version finale sera vraisemblablement dans le prochain numéro.

Man-X



Des acteurs ont été utilisés pour la réalisation de ce jeu d'aventure.



L'horrible faciès d'une de ces biomécaniques qui veulent envahir le monde.

Tornado

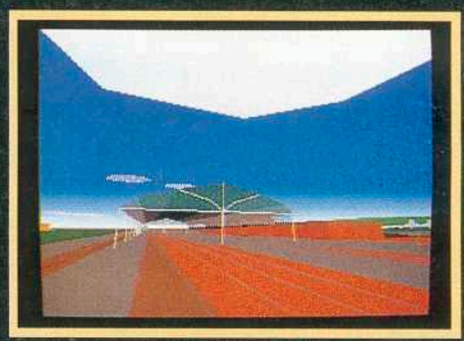
C'est maintenant devenu un rituel : tous les éditeurs qui nous présentent leur nouvelle simulation nous jurent qu'ils ont créé le nec plus

plus vite, plus bas, plus fort



Un respect des échelles.

***Digital Integration, connu pour des logiciels tels que* F-16 Combat Pilot, Advance Tactical Flight II *et* Supaplex, *s'apprête à commercialiser une simulation de vol en 3D. La grande vedette de cette simulation est le chasseur polyvalent anglo-germano-italien :* le Tornado.**



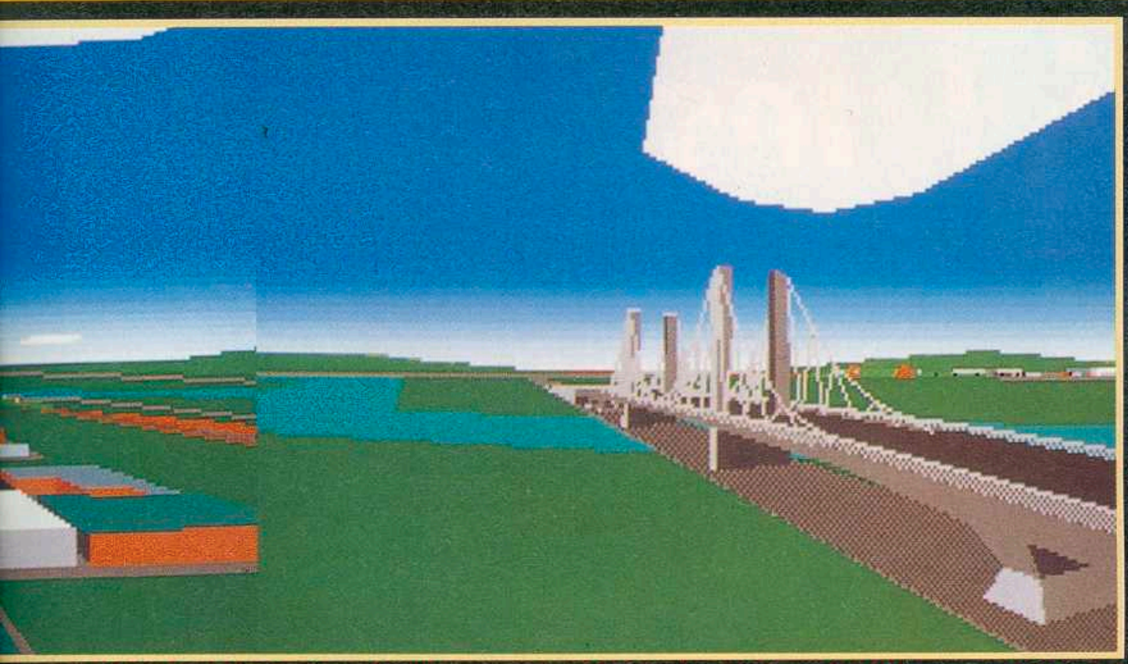
Des graphismes très détaillés.

Cet appareil est, paraît-il, le meilleur avion d'attaque au sol et plus particulièrement à basse altitude. Mais étant donné les pertes de Tornados que l'armée britannique a connues au cours de la guerre du Golfe, on peut se poser des questions *(voir notre encadré)* ! Peut-être qu'avec vous aux commandes, le Tornado sera capable d'effectuer des prodiges ! Une bonne douzaine de missions seront disponibles. On retrouve une des missions les plus périlleuses qu'a réellement effectuée le Tornado pendant la guerre du Golfe, c'est-à-dire le bombardement à basse altitude de pistes



d'atterrissages. Ensuite viennent les missions classiques telles que l'attaque des sites de lancements de missiles SAM, des centrales productrices d'électricité, de ponts ou de lignes ferroviaires. Quelques missions font directement référence à la guerre du Golfe comme, par exemple, la destruction de puits de pétrole, de dépôts de munitions, de ravitaillements et l'attaque de troupes de première ligne. Curieusement, mais il s'agit probablement de la version ADV, on pourra

A bord du Tornado IDS, vous pourrez mener à bien toutes sortes de missions basse vitesse- basse altitude.



ultra, le plus réaliste, le plus beau, le plus ergonomique des simulateurs. Tornado n'échappe pas à la règle !



Placez la caméra où vous voulez ! Pendant que votre pilote se prend quelques g dans cette ascension droite, vous aurez ainsi tout loisir d'admirer le paysage. De retour en vue pilote, ne vous étonnez pas du voile rouge...

également se voir confier des missions de reconnaissance et d'interception (duels aériens). Je termine cet inventaire des missions avec l'option « practice » grâce à laquelle vous pourrez fignoler vos atterrissages, votre précision de tir et votre technique de vol lors de duels aériens. Evidemment, chaque mission sera disponible séparément ou dans le cadre d'une campagne militaire d'envergure courant sur plusieurs années. Pour les programmeurs de Digital Integration, *Tornado* est le digne successeur de *F-16 Combat Pilot*. L'expérience acquise pendant le développement de ce dernier ainsi que les réactions des joueurs ont permis d'apporter d'importantes améliorations dont va bénéficier *Tornado*. Digital Integration nous promet tout d'abord un relief du terrain plus réaliste et plus varié. Les formes ou les objets au sol seront plus nombreux et richement détaillés. Finis les poteaux télégraphiques mesurant cent mètres de hauteur : il y aura (paraît-il) un strict respect des échelles, ce qui augmentera la sensation de vol à très grande vitesse lorsque vous serez à basse altitude. L'animation sera très fluide, notamment dans les zooms. Contrairement aux autres simulations, les éléments du décor situés au sol seront visibles à une grande distance ce qui donnera un environnement visuel plus riche. Les scénarios seront très réalistes avec des avions ennemis « intelligents ». Pour finir, Digital Integration prévoit de rendre ses simulations « compatibles » entre elles. Autrement dit, on pourra utiliser les décors (et, éventuellement, les scénarios) des différents logiciels avec n'importe quel appareil, le Tornado par exemple. Nous n'avons pas vu « tourner » *Tornado*, que ce soit en démo ou en préversion. Les photos d'écrans présentées dans cette avant-première nous donnent tout de même une idée de ce que donnera *Tornado* sur un *PC*. Ceci dit, nous nous sommes basés sur les affirmations des responsables de Digital Integration pour vous présenter cet article. Prudence donc sur ce que nous réserve la version finale. La sortie de *Tornado* est prévue pour juin/juillet 92 sur *PC*. Des versions *Amiga* et *ST* sont prévues pour le même période. Le test de la version finale nous dira si le jeu en valait la chandelle !

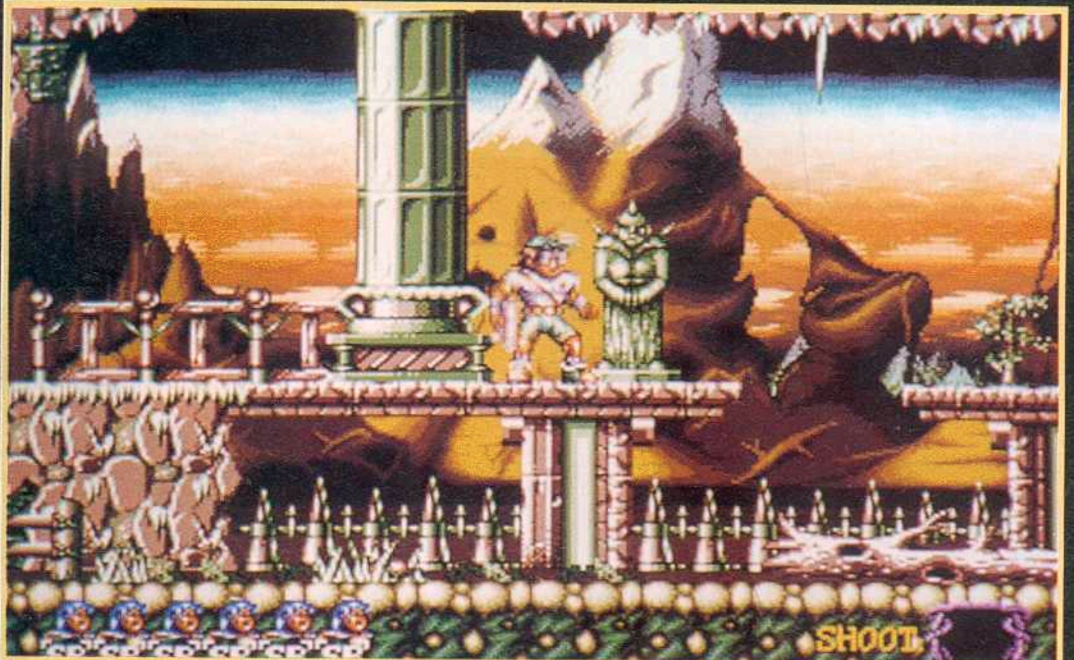
Terreur ou coucou ?

C'est en mars 1969 que trois pays signèrent un accord marquant la naissance du Tornado : la Grande-Bretagne (42,5 %), l'Allemagne Fédérale (42,5 %) et l'Italie (15 %) se dotaient ainsi d'un avion de pénétration tactique à basse altitude (pour la version IDS) et de suprématie aérienne (pour la version ADV). Après les premiers vols d'essai en 1974, il devint le chasseur de dotation de la RAF, laquelle put ainsi remplacer ses vieux Phantoms américains. On a amplement commenté les pertes importantes des unités équipées de Tornados lors de la guerre du Golfe (les Anglais perdirent tout de même un escadron entier !). A cette vulnérabilité, il existe trois raisons majeures : d'abord, le Tornado est un vieil avion, dont les remises à niveau successives n'ont pu lui permettre de concurrencer les nouveaux venus de la chasse mondiale. Ensuite, beaucoup de pilotes reconnaissent qu'il vole comme un véritable fer à repasser : il faut des muscles d'acier pour contrôler son énorme masse. Enfin, il faut préciser que les forces occidentales lui avaient laissé le mauvais rôle puisque les Anglais pratiquèrent des attaques au sol en plein jour, à basse vitesse et basse altitude, tandis que les F15 US s'occupaient de lâcher leurs missiles longue portée lors de missions nocturnes. Résultat : comme les Jaguars français, les Tornados se heurtèrent littéralement à une barrière de ferrailles (DCA mais aussi balles de fusil, voire de revolver) à laquelle les pilotes de la RAF ne prêtèrent peut-être pas toute l'attention voulue pour respecter leur image de casse-cou... Quoi qu'il en soit, déclarer que le Tornado est le meilleur appareil d'attaque au sol est assez ridicule : il est largement dépassé par le A10 Thunderbolt et la nouvelle version du Sukhoi 25 Stormovik. Il est d'ailleurs encore moins crédible dans son rôle de chasseur de suprématie aérienne : heureusement que les Irakiens n'ont pas utilisé leurs Fulcrum il y a un an... !

Piotr Korolev

Loriciel : les Français

Devant l'avalanche de jeux extraordinaires qui nous arrivent d'Angleterre, d'Allemagne ou des USA, la plupart des productions françaises faisaient jusqu'à présent pâle figure. Serait-ce à dire que nos programmeurs nationaux manquent de talent ? Sûrement pas ! Et les projets qui fleurissent actuellement dans les tiroirs secrets de Loriciel sont bien partis pour en faire la preuve. Tilt vous dit tout, en exclusivité, sur les hits français de demain...



Jim Power, le premier jeu de Digital Concept, mélange adroitement les éléments qui ont fait le succès de Leander, Shadow of the Beast et autres Turrican. Une pincée de shoot'em up, un doigt de beat'em all et trois bonnes cuillerées de parallax : la recette est réussie !

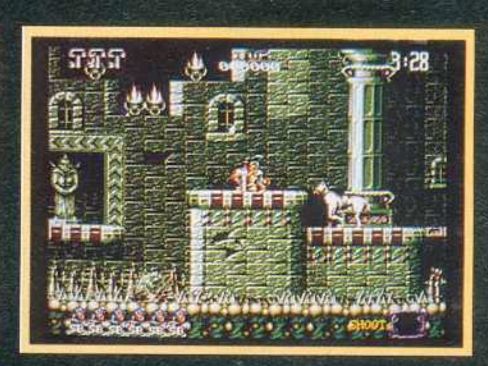
Vous l'ignoriez peut-être, Loriciel a récemment augmenté son capital. Et, à votre avis, qu'ont-ils fait de cet argent ? Des vacances à Tahiti pour tout le monde ? Une Rolls plaquée or pour le PDG ? Un immense gâteau pour fêter le numéro 100 de *Tilt* ? Non, non et non ! Rien de tout ça. Ils ont tout simplement investi dans le développement. Ce qui veut dire que les programmeurs, graphistes et musiciens disposent de plus de temps, plus de matériel et plus d'argent pour travailler. A priori, cela signifie également que les jeux seront de meilleure qualité. Bien entendu, tous ces projets réclament une longue gestation et la plupart des softs présentés dans ce dossier ne sortiront que vers la fin 92. Mais la conception d'un logiciel est souvent aussi passionnante que le produit fini. Alors, soulevons ensemble un coin du rideau qui masque les prochaines merveilles que nous concocte Loriciel... La première se nomme *Jim Power in Mutant Planet*. C'est l'oeuvre du groupe Digital Concept, composé de Fernando Volez et Guillaume Dubail (cf. les encadrés « Interviews-»). *Jim Power* est un mélange de shoot'em up et de beat'em all qui rappelle tout à la fois *Turrican*, *Shadow of the Beast* et le récent *Leander*. Le joueur dirige Jim Power (un nom à faire frémir tous les méchants de la galaxie) à travers cinq niveaux truffés de pièges et d'adversaires aussi coriaces qu'aggressifs. Evidemment, chaque niveau a son ambiance et ses décors propres (jungle, cité, etc.). De plus, Jim devra affronter deux ou parfois même trois gardiens



Les monstres de milieu et de fin...



...de niveau sont impressionnants.



Attention, chien méchant !

se rebiffent !

gigantesques (les boss de fin de niveau étant les plus terribles car faisant parfois la taille de l'écran tout entier). Heureusement, votre héros disposera de huit armes différentes et de smart bombs qui détruisent tout sur leur passage. La réalisation, pratiquement terminée, est très soignée. Le scrolling plein écran, qui comportera jusqu'à douze plans parallaxiques, tourne en 50 images/seconde. Le sprites sont gros et bien animés et les couleurs ne manquent pas grâce à l'utilisation judicieuse de rasters (dégradés de couleurs). De plus, le jeu est jouable et l'action ne faiblit pas (la jouabilité reste cependant à régler pour rendre la difficulté progressive). Enfin, la partie sonore devrait être assurée par Chris Huelsbeck, l'un des meilleurs musiciens sur *Amiga* (il a réalisé les bande sonore de *Turrican 1* et *2*). Pour un premier jeu, *Digital Concept* fait très fort ! Une seule question : à quand le suivant ? *Jim Power* est prévu sur *Amiga* pour avril. Des versions *ST* et *CPC* (???) suivront. Venu d'une planète lointaine, l'*Entité* s'apprête à investir vos micros. Ce nouveau jeu de Loriciel (d)étonne surtout par sa qualité graphique. Il faut dire que le concepteur et illustrateur du jeu, Noël Billy, travaille depuis plus d'un an sur ce projet et qu'il ne manque pas de talent. La présentation du jeu est surprenante. Sur la lointaine planète Xérès se dresse un monolithe immense et inquiétant. A l'intérieur se trouve l'Entité, une créature dont le vrai nom a été oublié depuis longtemps et dont la seule mention fait trembler même les plus courageux. Enfermée là depuis des millénaires par un puissant magicien, l'Entité vient de se libérer et, après avoir anéanti Xérès, menace de détruire la Terre. L'esprit du mage, alerté par l'aura maléfique du



Bizzy Bros est la nouvelle création des auteurs de Booly.



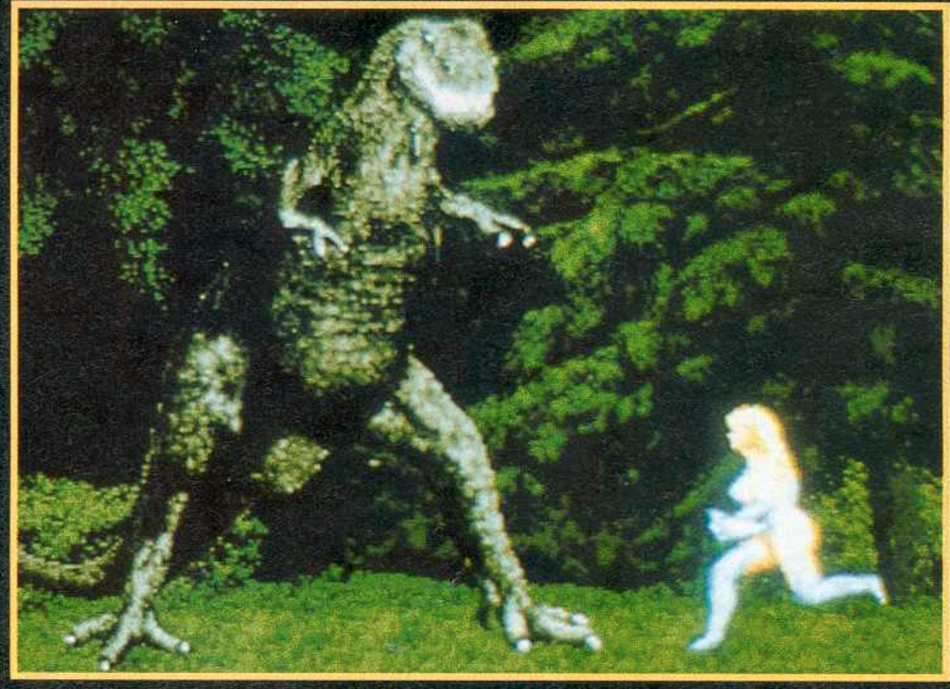
Quelques roughs tirés de Baby Jo 2, Panic in Luna-Park. Ici, un clown aussi dangereux que rigolard...

monstre, retourne sur Terre sous la forme d'un sceptre doré (eh oui, on ne choisit pas toujours sa réincarnation !). Une jeune femme, dotée comme il se doit d'un physique de déesse, découvre le sceptre et libère l'esprit du magicien. Elle se trouve alors transportée à travers l'espace et le temps. Son but, collecter quatre pierres magiques qui lui permettront d'affronter l'Entité avec une (petite) chance de survie. Toute l'histoire est racontée au joueur sous la forme d'une superbe séquence animée, accompagnée de musiques et de sons digitalisés. L'aspect très cinématographique des décors et des personnages contribue à faire de l'*Entité* un jeu à part. Car le principe de la partie est simple. Il s'agit d'un shoot'em up à scrolling multi-directionnel avec des objets à collecter et des super armes à récupérer. A noter que, pour ceux qui n'apprécieraient pas de diriger une « faible femme », un gros costaud remplacera (désavantageusement, à mon avis) l'héroïne. Le jeu comportera cinq niveaux, chacun faisant une centaine d'écrans avec, bien sûr, des « boss » impressionnants (le tyranosaure qui garde le premier niveau est magnifique). L'*Entité*, qui doit sortir pour novembre, s'annonce comme l'un des plus beaux jeux en préparation sur *Amiga*. Des versions *PC* (et *CD-ROM*) devraient aussi voir le jour. Une version *ST* est envisagée, ainsi que des versions consoles.

Vous vous souvenez peut-être de *Bizzy Bros*, dont je vous parlais récemment en News. Cette nouvelle création des auteurs de *Booly* (testé en Hit dans le numéro 91 de *Tilt*) vient de prendre une nouvelle tournure. Insatisfait par le look de leur programme (tous les graphismes étaient composés par blocs de 16x16 pixels), Franck Cribier et Marc Cordier ont tout recommencé. Les blocs ont doublé de taille et les sprites ont pris de l'ampleur. Le principe du jeu est toujours le même. Vous devez diriger les cinq frères Bizzy qui s'enfoncent dans la mine paternelle à la recherche d'or en quantité immense. Le jeu se déroule un peu à la manière de *Lemmings*, à ceci près que vos personnage ne sont que cinq et qu'ils sont bien plus intelligents que les petits rongeurs. Chacun d'entre eux dispose de compétences particulières (creuser, installer les rails pour évacuer l'or, poser des explosifs, étayer les galeries et ingénierie) qu'il vous

L'Entité profite d'une mise en scène et d'un graphisme qui en font pratiquement un dessin animé interactif.





Ce tyrannosaure aux dents longues manifeste un intérêt certain pour l'héroïne.

C'EST DUR D'ÊTRE AU SOMMET...

SOFTWARE 2000's

The MANAGER

The Manager de Software 2000 est une toute nouvelle simulation de football management, qui regroupe tous les meilleurs clubs des 3 ligues française en 1991 - 1992.

L'objectif du jeu consiste à amener votre équipe préférée en tête de la première division, tout en testant vos capacités en participant aux championnats d'Europe.

- *1 à 4 joueurs peuvent jouer simultanément.*
- *Sélectionnez votre équipe préférée, et choisissez un temps de jeu d'un an, trois ans, ou illimité.*
- *Les animations en 3D vous permettent de regarder les instants les plus marquants des matches de votre équipe.*
- *Gérez votre argent ainsi que votre équipe:* *- améliorez votre stade afin d'encourager les spectateurs à venir assister aux matches. - Touchez des revenus supplémentaires en concluant un accord de sponsorisation - achetez et transférez des joueurs afin d'améliorer votre équipe.*



Vous pouvez être jusqu'à 4 joueurs - choisissez vos équipes dans les 3 premières divisions actuelles.

Photos d'écran de formats différents.

Disponible sur: Atari ST, Amiga & PC (VGA).



U.S. GOLD



Le menu principal - cliquez sur les icônes pour sélectionner les différentes options.



Sélectionnez les membres de votre équipe et entraînez-les en fonction des forces et faiblesses de vos adversaires.


C'est le jour du match! Marseille vient de rater une chance...



Modernisation de stade par l'installation de sièges sous abri.

MAIS SUR LE TERRAIN C'EST ENCORE PLUS DUR

Les photos d'ecran ont pour but d'illustrer l'action de jeu seulement et non pas les graphiques d'écran qui varient considérablement en qualité et en apparence entre les divers formats et qui son sujets aux specifications des ordinateurs.

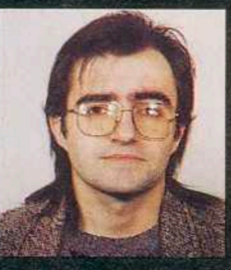
U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

faudra exploiter au mieux. Mais attention, le temps est limité et pour passer au tableau suivant (il y en a une centaine) vous devrez réussir à convoyer une certaine quantité d'or. Si la réalisation de *Bizzy Bros* est efficace (scrolling multidirectionnel parallax en 25 images/seconde), c'est surtout la jouabilité qui prime. Franck a mis au point un éditeur très complet qui sera d'ailleurs inclus dans le produit fini pour permettre au joueur de créer ses propres niveaux. D'autre part, les actes des frères Bizzy sont régis par des routines d'« intelligence artificielle » très pointues qui leur confère une vie propre (un peu à la manière du célèbre Little Computer People, ce petit personnage que vous voyez vivre à l'intérieur de votre machine). Ainsi, lorsque vous donnez un ordre à l'un d'entre eux, il exécutera l'action au mieux de ses possibilité. Mais s'il est effrayé (par un fantôme, par exemple) il se mettra à faire n'importe quoi sous l'emprise de la terreur. Il vous faudra aussi faire face aux nappes d'eau ou de pétroles et aux potentiels incendies. Bref, la mission s'annonce difficile mais prenante. Le style graphique est humoristique, chaque sprite étant décomposé en de nombreuses positions (la gestion de la mémoire d'ailleurs a été, avec la création de l'éditeur, l'un des soucis majeurs des auteurs). Les musiques, à base de sons digitalisés à la sonorité typiquement « western », sont l'oeuvre de Marc Guillaumin. Il y en aura une dizaine, pour éviter de lasser le joueur. *Bizzy Bros* est annoncé pour avril sur

L'*Entité* : des auteurs à la hauteur !

Noël Billy et David Fernandes font parti des créateurs de jeu dont vous risquez d'entendre beaucoup parler dans les mois à venir. Après les avoir coincés dans les locaux de Loriciel, Dogue de Mauve n'a même pas eu besoin de montrer les dents pour les faire parler...

Tilt : Salut Noël. Salut David. Dites-moi, lequel de vous deux est à l'origine de l'*Entité* ?
Noël : En fait, c'est moi qui ait conçu le jeu dans son ensemble. J'ai travaillé dessus durant à peu près un an et demi puis je suis allé voir Loriciel et nous avons décidé de travailler avec David.
Tilt : Vous aviez déjà fait d'autres jeux auparavant ?
Noël : Non, l'*Entité* est mon premier projet.
David : Quant à moi, j'ai programmé *Starush* sur *Amiga (testé en Hit dans le numéro 96)*.
Tilt : Depuis combien de temps travaillez-vous sur micro ? Et quels sont vos utilitaires favoris ?
Noël : J'ai mon *Amiga* depuis trois ans et je travaille avec *Deluxe Paint III*... mais je dessinais déjà avant !
David : Je programme sur *Amiga* depuis quatre ans maintenant et j'utilise Devpac 2, un excellent assembleur.

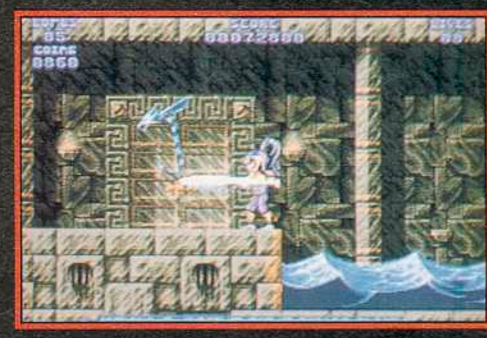

David Fernandes

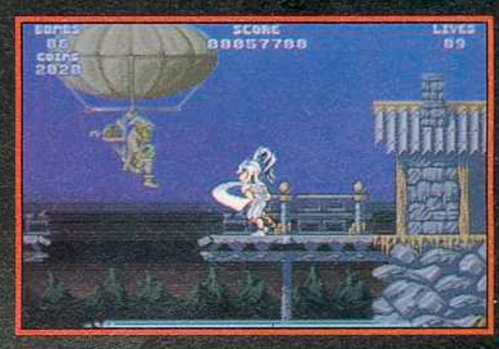

Noël Billy

Tilt : Comment se déroule votre collaboration ?
David : Noël a pratiquement fini tous les graphismes alors que je viens tout juste d'attaquer la programmation. Contrairement à *Starush*, où les graphismes répondaient à certaines contraintes techniques, je dois ici adapter la programmation aux dessins. Ça s'annonce assez difficile !
Noël : En contrepartie, j'exploite à fond les 32 couleurs de l'*Amiga* avec une résolution de 320 x 200...
David : 320 x 192, en fait, ce qui me fait gagner un peu de temps pour le scrolling.
Tilt : Quelles sont tes prévisions au niveau de la fluidité de l'animation ?
David : Le scrolling tournera à 25 images/seconde. Je ne peux pas faire plus car tous les sprites doivent être masqués, c'est-à-dire affichés en transparence par dessus le décor. Mais je peux te promettre que l'animation ne ralentira jamais.
Tilt : Même avec les boss de fin de niveau ?
David : A priori, non. En tout cas, je ferai mon maximum...
Tilt : Et toi, Noël, quelles techniques utilises-tu ? Certains de tes graphismes paraissent avoir été digitalisés ?
Noël : En effet, j'ai réalisé pas mal de croquis sur papier. Cependant, toutes les phases de coloriage et d'animation ont été faites sur ordinateur.
Tilt : Quels sont tes références dans le monde des illustrateurs ?
Noël : J'aime beaucoup Boris, Rowena Morril, Siudmak. J'essaye d'utiliser le même style réaliste pour les personnages. Je prête aussi beaucoup d'attention aux décors qui sont également animés.
Tilt : David, quels sont les aspects les plus problématiques de la programmation ?
David : La gestion de la mémoire, évidemment, pose beaucoup de problèmes. Beaucoup de monstres sont gigantesques et animés, ce qui n'arrange pas les choses. Comme le jeu doit tourner sur un *Amiga 500* de base, je dois faire très attention. D'autre part, j'ai mis au point un éditeur de carte pour la création de chaque niveau.
Tilt : Et toi, Noël, tu as fait exactement ce que tu voulais ?
Noël : Oui. A part quelques modifications que David m'a demandées, j'ai pu m'éclater à fond en réalisant l'*Entité*. Pour te donner une idée, chaque niveau comporte 720 blocs différents.
Tilt : Et tout ça prendra combien de disquettes ?
David : Au moins deux. Peut-être trois...
Tilt : A part ses graphismes étonnants, l'*Entité* est-il différent des autres shoot'em up ?
Noël : Il y a un certain nombre d'objets et de mécanismes à utiliser. De plus, le personnage disposera des trois types d'armes différents (laser, éclair, boule de feu), chacun avec trois niveaux de puissance. Et vous pourrez aussi voler grâce à une paire d'ailes magiques.
Tilt : Eh bien, merci pour tous ces renseignements et bonne chance pour la suite du développement.

LEANDER









LEANDER

Thanatos reste tapi dans sa tanière, se vautrant dans la force vitale, source de puissance qu'il tire de la Princesse Lucanna.

La Princesse Lucanna est en train de mourir: prisonnière de la Sphère de Déplétion, ses forces seront bientôt épuisées .

Pendant ce temps, Leander, le Capitaine de la Garde, s'agenouille devant son maître en lui demandant conseil et s'entend répondre: *"La princesse est la balance entre le bien et le mal. Si elle meurt, le bien disparaîtra et le mal submergera le royaume".*

Au fur et à mesure que le pouvoir de Thanatos augmente, le monde succombe sous son étreinte maléfique; Leander doit maintenant faire face et surmonter des dangers pires que ceux qui hantent ses cauchemars les plus noirs, avant de pouvoir libérer la princesse et sauver le royaume.

*Vous jouez le rôle de la Princesse prisonnière de la Sphère de Déplétion, attendant que Leander la sauve. Y parviendra-t-il? Ou bien passerez-vous la totalité du jeu à ne rien faire tout en continuant à vous vider de votre force vitale?

Leander parviendra-t-il à la Sphère maléfique?

*Psygnosis se réserve le droit de modifier ce scénario.

DISPONIBLE SUR ATARI ST

PSYGNOSIS
FREEPOST
LIVERPOOL L3 3AB
UNITED KINGDOM
Tel: 44-51-709-5755



Digital Concept : le Psygnosis français est arrivé


Guillaume Dubail


Fernando Volez

Derrière le nom, tout neuf, de Digital Concept, se cachent en fait les deux jeunes auteurs de *Jim Power*. Fernando Volez, 21 ans, a pris en main la programmation tandis que Guillaume Dubail, 20 ans, s'est chargé des graphismes. Toujours prêt à mettre le talent en avant, Dogue de Mauve a absolument tenu à les interviewer.

Tilt : Bonjour à vous deux. Dites-moi, quel a été votre parcours avant de faire *Jim Power* ?

Fernando : En fait, c'est notre tout premier jeu. Auparavant nous faisions des démos sur *C64* puis sur *Amiga*, ce qui nous a permis de travailler la technique et de développer toutes sortes de routines hyper optimisées.

Tilt : Qu'est-ce-qui vous a donné envie de faire un jeu ? Et pourquoi avoir choisi ce style précis ?

Guillaume : En voyant des softs comme *Shadow of the Beast*, nous avons eu envie de montrer qu'en France aussi, les programmeurs savent utiliser toutes les possibilités de l'*Amiga*.

Fernando : Oui. Nous voulions montrer ce qu'un *Amiga* peut faire par rapport aux jeux sur consoles. Nous avons évidemment utilisé un maximum de techniques de démos pour obtenir un résultat satisfaisant.

Tilt : A part *Beast*, quelles ont été vos sources d'inspiration ? Certains graphismes me font penser à *Gods*, par exemple.

Guillaume : Ce n'est pas volontaire mais je dois dire que j'essaye d'améliorer mes dessins en regardant le travail des autres graphistes. Habitué comme j'étais aux sprites « abstraits » des démos, j'ai dû bosser sérieusement pour réaliser les personnages et les images pleine page.

Fernando : Au niveau de la réalisation, nous voulions faire quelque chose d'aussi bon que *Turrican*. Je tenais absolument à ce que le scrolling parallax tienne en 50 images/seconde et tout a été conçu dans ce sens.

Tilt : Justement, comment s'est déroulé la conception du jeu ?

Fernando : Au départ, nous avons conçu une sorte de squelette sur lequel sont venus se greffer divers éléments au fur et à mesure.

Tilt : Comment travaillez-vous ?

Guillaume : Etant amis depuis longtemps, nous nous sommes naturellement associés pour faire ce jeu. Nous avons travaillé environ dix mois dessus, de manière épisodique car nous étions encore étudiants et nous avions d'autres projets.

Fernando : Puis nous avons rencontré Loriciel et nous nous sommes alors mis à fond sur *Jim Power*. En théorie, le jeu sera fini le 15 mars, après un an et demi de développement.

Tilt : Et en pratique ?

Guillaume : En pratique aussi ! (rires)

Tilt : Quelles ont été vos principales difficultés lors du développement ? Et quels sont vos outils de prédilection ?

Fernando : Pour ma part, j'ai essentiellement travaillé sur les routines de sprites ainsi que sur le décor très coloré qui sert de fond au scrolling parallax. C'est, à ma connaissance, la première fois que ce genre d'effet est utilisé dans un jeu. Sinon, je programme l'*Amiga* avec ASM 1.

Guillaume : Pour moi, ce sont les fonds qui ont demandé le plus de travail. Le design des monstres n'a pas été facile non plus, car je ne disposais que de 7 couleurs. Quant au personnage principal, il ne compte pas moins de 70 positions (course, sauts, tirs, etc.).

Tilt : Dans quelle mesure utilisez-vous les facilités de l'*Amiga* en matière de sprites ?

Fernando : *Jim* est composé de 4 sprites mis côte à côte et dessinés dans une palette totalement indépendante de celle du décor. La plupart des autres objets (tirs, adversaires) sont gérés par l'*Amiga* comme des Bobs (c'est-à-dire des objets gérés à la vitesse de l'éclair par le blitter). Mais, comme je te l'ai dit, j'utilise des routines très pointues afin que l'animation ne soit jamais ralentie.

Tilt : Enfin, dernière question : comment ça se passe entre vous et Loriciel ?

Fernando et Guillaume (en chœur, après un coup d'œil vers Christophe Gomez, leur chef de projet) Super !

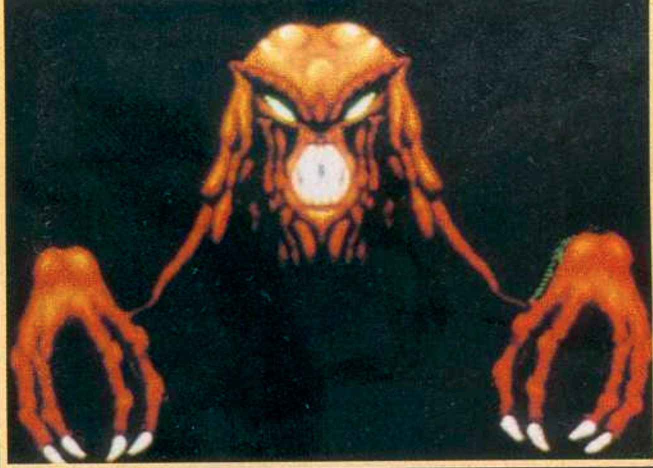
Tilt : Merci et à bientôt.

Amiga, PC, ST (sans parallax et avec musique soundchip) et CPC. *Projet D* est le nom provisoire d'un autre logiciel en cours de finition. C'est un jeu proche par le principe de *Builderland* ou d'*Outzone*. Deux personnages partent pour une quête mystérieuse (tellement mystérieuse, en fait, que je serait bien incapable de vous en dire plus). L'un d'entre eux avance à pied tandis que l'autre fend les airs à la manière de Superman. C'est d'ailleurs celui-ci que vous dirigerez afin de protéger votre camarade. Vous devrez créer des passerelles, faire exploser des pans de mur ou combler des trous pour lui frayer un passage. A chaque fin de niveau, vous prendrez cette fois le contrôle du premier personnage pour affronter les terribles gardiens, le combat étant plus basé sur l'astuce que sur la force brute. La réalisation du jeu, sans être son point fort, est agréable. Sur *Amiga*, l'écran scrolle à 25 images/seconde (avec un décor en ombres chinoises qui défile en parallax). En haut à gauche de l'écran, vous voyez les déplacements du « piéton » tandis que la partie





droite représentera l'ensemble du niveau sur une carte à échelle réduite. *Projet D*, tout comme *Bizzy Bros*, est un jeu qui vaudra surtout par sa jouabilité et son look « console » (nombreux bonus à collecter, pièges divers, ascenseurs, etc.) *Projet D* devrait être terminé aux alentours d'octobre 92 et disponible sur toutes machines (y compris les consoles). Enfin, après une enquête acharnée, nous sommes en mesure de vous annoncer l'arrivée de deux autres logiciels des studios Loriciel.



Une fois libérée de son monolithe, l'Entité n'a qu'une pensée en tête : la vengeance.

Le premier se nomme *D-Day* (ou le Jour-J en français). Ce jeu de simulation vous propose de revivre et de réorchestrer le débarquement des troupes alliées le 6 juin 1944. Plutôt que de favoriser tel ou tel aspect du combat, *D-Day* vous laissera libre de passer des commandes d'un tank à celles d'un avion ou encore de vous battre parmi l'infanterie. Plus qu'un jeu, *D-Day* se veut aussi une sorte d'éducatif historique. Il sera d'ailleurs fourni avec une cassette vidéo documentaire de 45 minutes retraçant le débarquement. Le jeu est actuellement en développement dans les locaux de Loriciel-Annecy et nous aurons certainement l'occasion de vous en reparler dans les mois à venir.

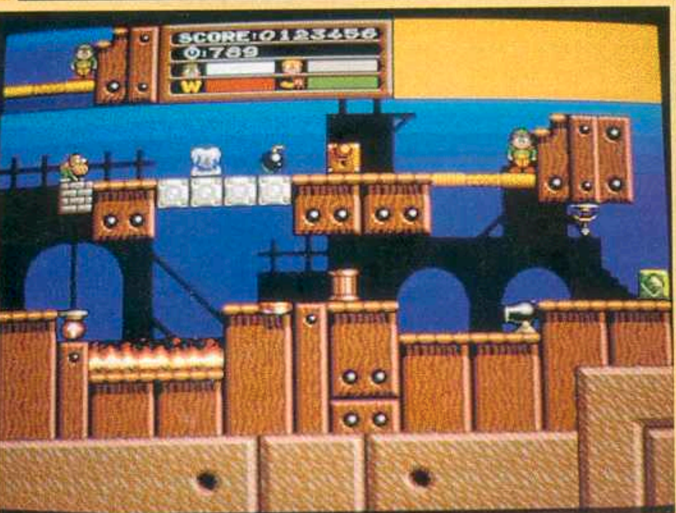
Le second titre est une nouvelle aventure de *Baby Jo : Panic in Luna-Park*. Actuellement, les auteurs travaillent sur le story board du jeu, très détaillé. Le thème du jeu est proche du premier épisode. En visite dans une fête foraine, Baby Jo est séparé de sa mère. Il devra partir à sa recherche à travers différents niveaux : le cirque, le roller-coster, les autos-tamponneuses, le stand de tir, etc.

Mais pour entrer dans certains lieux, *Baby Jo* devra récupérer des tickets. Si le premier épisode péchait par sa réalisation moyenne, le staff de Loriciel nous a promis qu'elle serait nettement améliorée dans cette séquence. De plus, *Baby Jo* disposera d'une plus vaste panoplie de mouvement. Il pourra se baisser, courir, sauter (avec ou sans élan), donner des coups de pieds et se défendre à l'aide d'une bulle de chewing-gum... Sur le papier, le jeu semble plus fouillé que son prédécesseur et laisse espérer un action/plates-formes de qualité. *Baby Jo* n'arrivera cependant que pour la fin de l'année (sur *Amiga*, *ST* et *CPC*). Fan du super-bébé, un peu de patience ! Bien entendu, les nouvelles idées ne cessent de jaillir dans la tête des créatifs de Loriciel et il ne serait guère surprenant que de nouveaux jeux sortent la tête hors de leur coquille dans les prochains mois.

Dogue de Mauve



Projet D n'est pas sans rappeller Builderland, avec cependant une réalisation nettement plus réussie. Guidez un Superman casse-cou pour protéger votre compagnon à pieds.



MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux !!

Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE* pour 500 F d'achats ou plus !!

*Offre d'une valeur de 145 F valable au Magasin MICROMANIA LES 3MOULINS uniquement
(Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billencourt
92130 Issy-Les-Moulineaux
NOUVEAU

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14
NOUVEAU à NICE

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
NOUVEAU

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées . RER Charles de Gaulle-Etoile . M° George V . Tél. 42 56 04 13

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
3ème étage . Rayon Jouet . 75008 Paris
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

LES NOUVEAUTES D'ABORD
la Mégacarte
Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567
MICROMANIA

5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat*

* Sauf consoles

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

Attention ! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

T2 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 20 F
Précisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑ **Total à payer =**	F

Nom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ❑ PC Comp. ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Lynx II ❑ Game Boy ❑ Megadrive ❑ Gamegear ❑ Séga



A PARAITRE
TOKI
Monster World 3
Art Alive
Turbo Out Run
Toki

Abbrams Battle Tank	425F	Decapattack (Arcade)	395F	Might and Magic	599F	PGA Tour Golf (Sim. Golf)	449F	Super Volleyball (Sim.)	395F
After burner 2 (Arcade)	449F	Devil Crush (Arcade)	499F	Midnight Résistance	449F	Shadow Dancer (Arcade)	449F	Turrican (Arcade)	299F
Alex Kidd (Plateforme)	325F	Dick Tracy (Plateforme)	425F	Miss Pacman (Arcade)	449F	Super Basketball (Sim.)	395F	Valis 3 (Arcade)	499F
Batman (Plateforme)	449F	Ghouls n' Ghosts	475F	Moonwalker (Arcade)	395F	Starflight (Espace)	499F	Vaport Trail (Arcade)	499F
Budokan (Arts Martiaux)	449F	J. Madden Football	449F	Musha (Arcade)	449F	Strider (Arcade)	475F	Wings of Wor/Gynoug	449F
California Games (Sport)	475F	Marvel Land (Arcade)	499F	Mystic Defender (Arcade)	395F	Super Thunderblade	395F		



LES NOUVEAUTES D'ABORD !

OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR

la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacoche Micromania gratuite

990F

Titres disponibles

Fantasy Zone (Arcade)	245F
Sqweek (Arcade)	245F
Woody Pop (Casse-Brique)	215F
Chase HQ (Arcade)	295F
Sokoban (Réflexion)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Heavy Weight Champion (Boxe)	295F
etc.	

A paraître

- Joe Montana (Football Américain)
- Golden Axe (Arcade)
- Spiderman (Arcade)
- Chess Master (Echecs)
- Axe Battler (Aventure)
- Frogger (Arcade)

Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR

Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

195F



LE WIDE MASTER

Agrandit l'écran de votre Gamegear (laisse la possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System/Gamegear en même temps).

145F



NOUVEAU

T O P G A M E G E A R





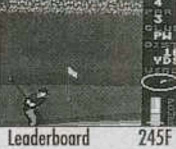
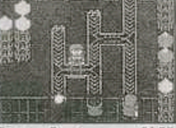
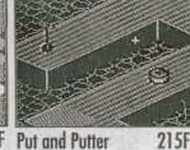





Sonic Hedgehog (Plateforme) NEW	
Mickey Mouse	245F
Shinobi (Arcade)	245F
Super Monaco GP	245F
Wonderboy	215F
Out Run	245F
G Loc	245F



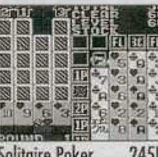
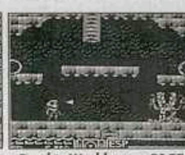
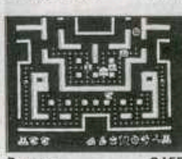


Donald Duck (Plateforme) NEW	
Halley Wars	245F
Space Harrier 3D	245F
Dragon Crystal	245F
Leaderboard	245F
Factory Panic	215F
Put and Putter	215F



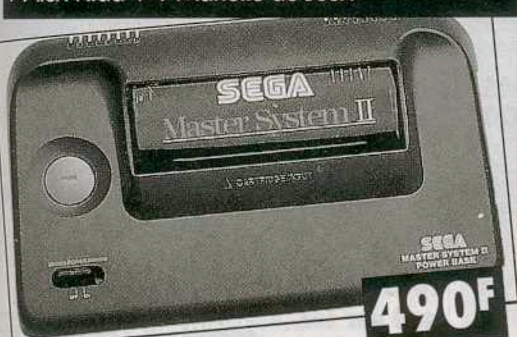



Ninja Gaiden (Arcade) NEW	
Devilish	245F
Sloder	295F
Solitaire Poker	245F
Psychic World	215F
Pacman	245F
Rastan Saga	325F

La Console SEGA MASTER SYSTEM 2

+ Alex Kidd + 1 Manette de Jeux



490F

NOUVEAUTES

Astérix	345F
Super Kick Off	345F
Flinstones	295F
Heroes fo Lance	369F
Out run Europa	369F
Laser Ghost	345F

TOP 20 SEGA

Donald Duck	345F
Sonic Hedgehog	395F
Mickey Mouse Castle.	395F
Populous	369F
Moonwalker	395F
Mercs	395F
World Cup Italia 90	345F
Speedball	325F
Spiderman	395F
Sega Chess	395F
Wonderboy 3	395F
California Games	345F
Heavy Weight Champ.	325F
Golden Axe Warrior	345F
Double Dragon	395F
Bubble Bobble	285F
Super Monaco GP	395F
Pacmania	395F
Shadow Dancer	369F
Psycho Fox	325F

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	149F
Aztec Adventure	149F
Bang Panik	149F
Black Belt	149F
Enduro Racer	149F
Fantazy Zone 1	149F
Gangster Town	149F
Ghost House	149F

CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd + Sonic Hedghog + 1 manette de jeux	749F
CONTROL STICK SEGA	169F
RAPID FIRE SEGA	129F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	109F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F
REMOTE CONTROL MS	269F
PRISE RVB	175F

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR SEGA MASTER SYSTEM

Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

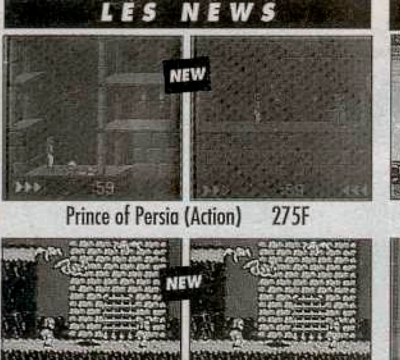


2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

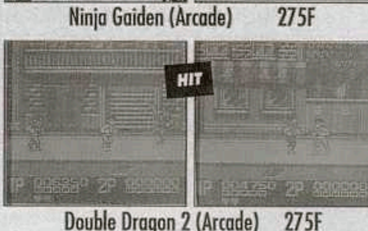
Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles

LES NEWS

LES HITS



Prince of Persia (Action) 275F



Ninja Gaiden (Arcade) 275F





CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145F

A PARAITRE
Super Kick Off (Football)
Hudson Hawk (Arcade)
Pyramids of RA
Soccermania (Foot)
Megaman 2 (Plateforme)
Cycle Grand Prix (Course Moto)

Beetle juice (Arcade) 275F

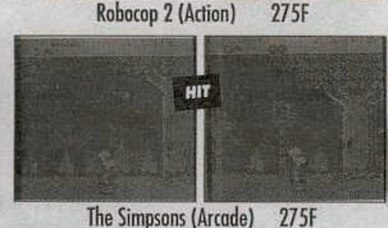


Double Dragon 2 (Arcade) 275F

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD

Days of Thunder (Auto) 275F



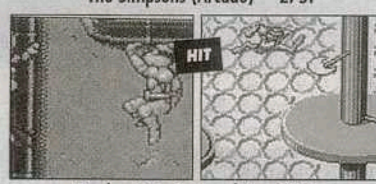
Robocop 2 (Action) 275F



OFFRE SPECIALE MICROMANIA

690F

Nascar Fast Tracks (Course Auto) 275F



The Simpsons (Arcade) 275F

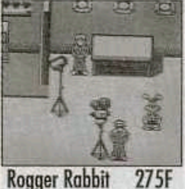


La Console Gameboy + Tetris

+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE

+ Les Ecouteurs Stéréo





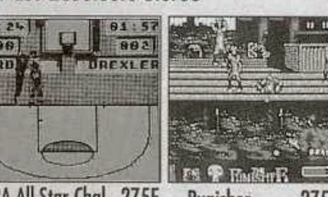
Addams Family 275F

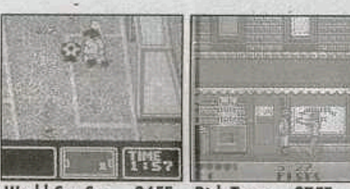


Double Dribble 275F



Turtles Ninja 2 (Arcade) 275F





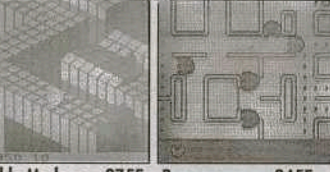




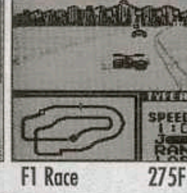
Rogger Rabbit 275F — Bugs Bunny 2 275F — Battle Toads (Arcade) 275F — NBA All Star Chal. 275F — Punisher 275F — World Cup Soc. 245F — Dick Tracy 275F











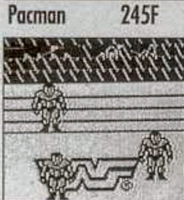


Final Fantasy 2 345F — Final Fant. Adv. 345F — Marble Madness 275F — Pacman 245F — RC Pro Am 215F — F1 Race 275F

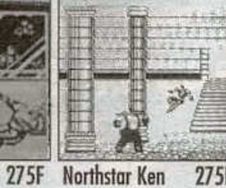
LIGHT MASTER 175F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.











Mickey Dang. Ch. 275F — Megaman 275F — Castlevania 2 275F — WWF Super Stars 275F — Blades of Steel 275F — Northstar Ken 275F

TOUS LES AUTRES ACCESSOIRES DANS NOTRE CATALOGUE GAME BOY

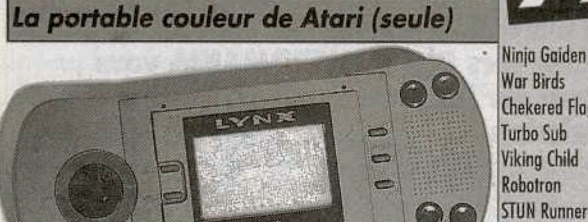
OUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX DANS LE CATALOGUE GAME BOY !!
Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

3615 MICROMANIA.
UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

La LYNX II

La portable couleur de Atari (seule)

790F



		Hard Drivin	320F	Robo Squash	270F
		Electrocop	270F	Rampage (Arcade)	290F
		Slime World	270F	Blue Lightening	270F
		Rygar (Arcade)	320F	Chip Challenge	270F
Ninja Gaiden	270F	Gauntlet (Arcade)	270F	Gates of Zendocon	270F
War Birds	270F	Zarlord Mercenary	270F	Shangai (Réflexion)	270F
Chekered Flag	320F	Paperboy (Arcade)	270F	Klax (Réflexion)	320F
Turbo Sub	320F	Xenophobe	270F	Road Blasters	320F
Viking Child	320F	Pacland	320F	Block Out	270F
Robotron	320F	Cyberball	320F	Ishido (Aventure)	320F
STUN Runner	320F	Miss Pac Man	250F	Bill and Ted's	320F
Scrapyard Dog	320F	APB (Arcade)	320F	Golf	320F

Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission



2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

ATARI ST/STE - AMIGA

NOUVEAU

ALBERVILLE 92 269/269F
+ Games Winter Edition
+ Winter Games
+ Superski

NRJ 3 319/319F
+ F16 Combat Pilot + Double Dragon 2 + Italy 90
+ Turbo Out Run + Welltris

LES MAITRES DE L'AVENTURE 349/349F
+ Maupiti Island
+ Les Voyageurs du Temps +
Opération Stealth

LES JUSTICIERS 3 299/299F
+SHADOW WARRIORS
+ ROBOCOP 2 +BATMAN LE FILM

MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

	ST/Amiga
Robin Hood (Sierra)	ND/349F
Elvira 2	349/349F
Special Forces	349/349F
Turtle N2	259/259F
Ultima VI	ND/309F
EPIC	259/259F

AUTRES NOUVEAUTES

	ST/Amiga
A 10 Tank Killer	ND/349F
Black Crypt	ND/259F
Bonanza Bros	259/259F
Brainies	269/269F
Carthage	249F/ND
Castles	ND/299F
Centurion	259/259F
Covert Action	349/349F
G Loc	259/259F
Knight of the Sky	349f/ND
John Madden Football	ND/259F
Leisure Suit Larry V	ND/399F
Lord of Rings	ND/299F
Nascar	349/349F
Obitus	249F/ND
Ork	ND/259F
Race Drivin'	249/249F
Rules of Engagement	ND/259F
Spécial Forces	349/349F
Space Crusade	259/259F
Space Gun	259/259F
Space Quest 4	ND/399F
Tentacle	249/249F
U.M.S. 2 Planet Edit.	159/159F

TOP 20 ST/AMIGA

	ST/Amiga
Grand Prix (Microprose)	349/349F
Les Aventures de Moktar	299/299F
Vroom	249/249F
Populous 2	299/299F
Robocop 3	259/259F
WWF Super stars	259/259F
Abandoned Places	ND/299F
The Simpson's	249/249F
Birds of Prey	ND/349F
Heimdall	349/349F
Powermonger Data Disk	149/149F
Master Golf	349/349F
Megalomania	259/309F
Final Fight	259/259F
Terminator 2	249/249F
Silent Service 2(1 Meg)	349/349F
Winning Tactics	79/79F
Eye of Beholder	ND/299F
Gods	249/249F
First Samourai	259/259F

MICROMANIA

PROMOTIONS MICROMANIA ST/STE - AMIGA

Another World	229/229F	Armour-Geddon	179/179F
Lemmings	149/149F	Great Courts 2	179/179F
Lotus Turbo Chall. 2	199/199F	Monkey Islands	179/179F
Croisiere pour 1 Cadavre	229/229F	Barbarian 2	199/199F
Lemmings Data disc	119/119F	Beast 2	199F/ND
Utopia	199/199F	Pegasus	199/199F

Age	299/299F	F19 Stealth Fighter	289/289F	Leander	ND/259F	Pitfighter	249/249F	Spirit of Excalibur	299/299F
Avantage Tennis	249/249F	Football Crazy	259/259F	M 1 Tank Platoon	299/299F	Populous Editor	149/149F	Suspicious Cargo	259/259F
Baby Jo	289/289F	Gauntlet 3D	249/249F	Magic Pockets	259/259F	Realms	299/299F	Thunderhawk	299/299F
Battle Isle	ND/299F	Godfather	ND/299F	Manchester Un. Europe	259/259F	Return to Europa	79/79F	Tip Off	249/249F
Cadaver	249/249F	Hudson Hawk	259/259F	Mega twins	259/259F	Rise of the Dragon	ND/349F		
Cadaver the Pay Off	159/159F	Killerball	299/299F	Moonstone	ND/299F	Shadow Sorcerer	279/279F		
Double Dragon 3	259/259F	Knightmare	299/299F	Out Run Europa	259/259F	Sim City + Populous	299/299F		

PC Compatible

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Elvira 2	399F
LES Manley Lost in L.A.	349F
Lord of the Rings 2	349F
Powermonger	349F
Star Trek	349F
Ultima VII	399F

OFFRE SPECIALE MICROMANIA

Croisière pour un cadavre	229F
Lemmings	199F
Lemmings data disk	149F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

TOP PC COMPATIBLES

Civilisation	399F
Eye of Beholder N2	349F
Falcon 3.0	449F
Wing Commander N2	399F
Robin des Bois (Sierra)	399F
Harpoon	399F
Might and magic 3	399F
Martian Memorandum	399F
Les Aventures de Moktar	299F
Willy Beamish	349F
King Quest V	449F
F117A NightHawk	399F
Gunship 2000	399F
Shadow Sorcerer	299F
Immortal	299F
Jetfighter 2	399F
Wing Commander	349F
Maupiti Island	299F
Secret Weapons	399F
Wing Commander Miss. Disk N2	159F

AUTRES NOUVEAUTES

Aces of the Pacific	399F
Cadaver	359F
Conspiracy Dead Lock	399F
Eco Quest	399F
Heimdall	349F
Heroe Quest	299F
Kid Pix	349F
Magic Canddle 2	349F
Midwinter 2	399F
Overlord	259F
Race Drivin	299F
Realms	349F
Rollerbabes	359F
Shangai 2	359F
Tip Off	299F
The Seige	299F
Toyota Celica GT4 Rally	299F
Turtles N2	299F
Turtles Adventure	359F
UMS 2 Planet Editor	159F

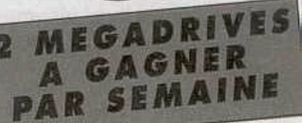
MANETTES

TOPSTAR SV 227	289F
QUICKJOY SV 220	175F
CARTE SV 202	149F
QUICKJOY SV 220 + CARTE	299F

Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission



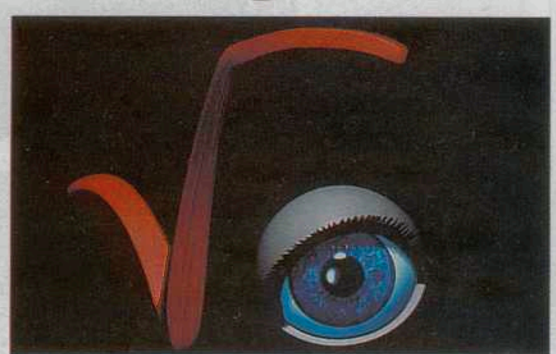
Age	349F	Command HQ	349F	Killerball	329F	PGA Course Disk	149F	Ultima VI	299F
Andretti	299F	Conan the Cimerian	349F	Leisure Suit Larry 1	399F	Rise of the Dragon	399F	Wing Com. 2 Speach Disk	179F
Bard's Construction Set	299F	Countdown	299F	Leisure Suit Larry V	399F	Space Quest IV	399F	Wing Com. Miss Disk 1	149F
Bard's Triple Pack (1+2+3)	399F	De Luxe Paint 2	985F	Links	399F	Team Suzuki	299F	Wing Com. 2 Spécial	199F
Battletech 2	349F	Eye of Beholder	299F	Links Bayhill,etc...	159F	Tennis Cup 2	289F	Winter Challenge	349F
Blues Brothers	299F	Fascination	349F	Links Hyatt, etc...	179F	Terminator 2	299F	Wolf Pack	349F
Castles	349F	Godfather	299F	Monkey Island 2	359F	The Simpson's	299F	WWF Super Stars	299F
Castles Data Disk	149F	Golden Axe	299F	Megafortress	359F	Timequest	349F		
Chessmaster 3000	359F	Great Courts 2	349F	No Greater Glory	349F	Thunderhawk	349F		
Chuck Yeager	349F	Heart of China	399F	Obitus	349F	TV Sport Boxing	359F		



Dans la limite des stock disponibles - Prix indicatifs susceptibles d'être modifiés sans préavis.

Imagina 92

Oubliant la mauvaise conjoncture qui avait quelque peu entravé le bon déroulement du 10e Imagina, le festival de l'image de synthèse 1992 a retrouvé tout son faste. Même la météo était au rendez-vous. Soleil et mer bleue : un cadre parfait pour découvrir les dernières nouveautés en matière de nouvelles technologies. Le palais des congrès de la principauté offre vraiment un décor paradisiaque, mais, même idéale, cette réalité n'a pu rivaliser avec la magie des réalités virtuelles.



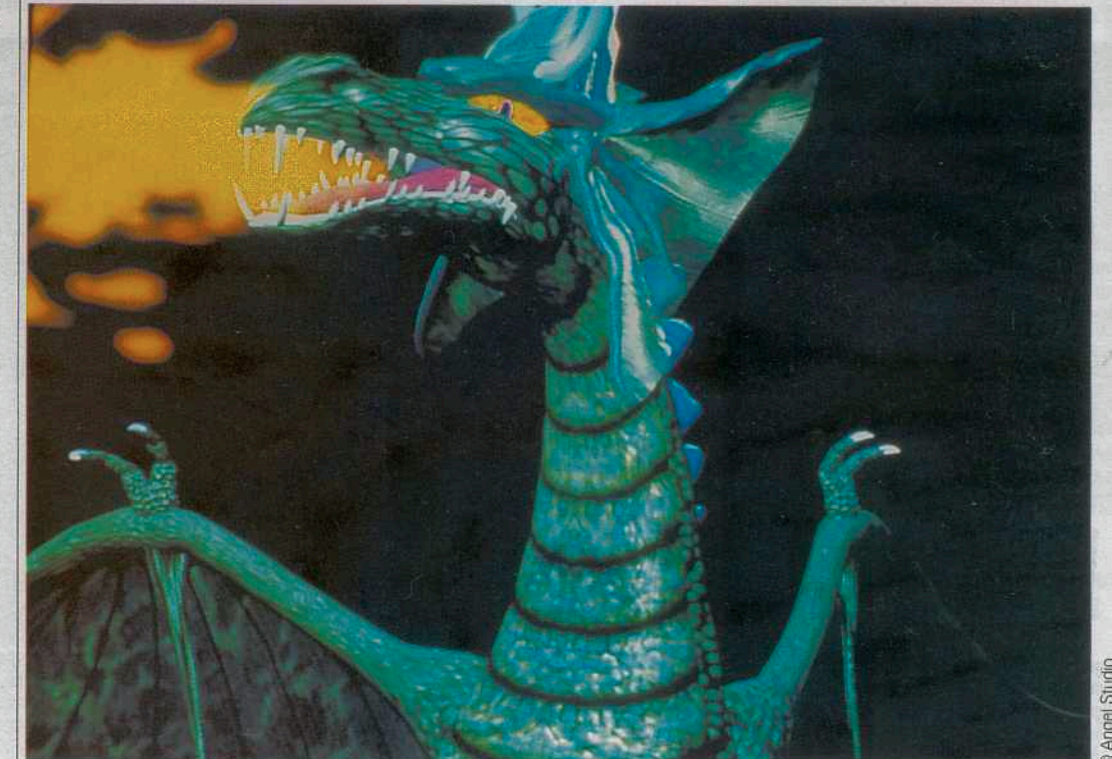
Imagina 92 : ce que votre œil perçoit peut n'être qu'une réalité altérée.

Quatre sessions sur six ont été consacrées aux mondes virtuels et à leurs applications. Cette année encore, ce domaine passionne aussi bien les chercheurs que les amateurs. Avant de s'intéresser aux progrès qui ont été faits, récapitulons : pour pouvoir s'immiscer dans un environnement imaginaire, il faut être équipé d'un casque à écrans incorporés ; le décalage des images projetées sur chaque écran permet la vision stéréoscopique. Il faut également être doté de gants ou d'une combinaison à capteurs qui permet à l'ordinateur de savoir où vous êtes et ce que vous faites. Le tout est bien évidemment relié à l'ordinateur.

LE BON SENS

D'autres sens comme l'ouïe, le toucher ou l'odorat ont déjà été le sujet de travaux l'année précédente. Vers quoi s'orientent actuellement les recherches ? Deux axes principaux : avec le développement de la télévision à haute définition, la qualité et la définition des écrans s'améliorent et on approche peu à peu d'un réalisme parfait. D'autre part, la puissance des ordinateurs s'accroît et permet l'interaction en temps réel : plus de décalage entre le mouvement de la tête et le mouvement du décor. De plus, les coûts ont considérablement baissé. Aujourd'hui, on peut trouver une version commerciale du VPL au prix de 600 francs. H. Fuchs (UNC) citait la petite phrase de Thomas Edison. Lorsqu'on lui demanda s'il pensait qu'un jour l'électricité serait suffisamment bon marché pour que tout le monde puisse l'utiliser, il répondit qu'il espérait même qu'un jour seuls les riches pourraient se permettre d'utiliser des bougies ! Préparez donc chez vous une pièce réservée à l'usage de ces équipements. Comme il y a une cuisine, une salle de bain ou une chambre, il y aura bientôt une salle de réalité virtuelle où vous vivrez une vie imaginaire... A quoi peut ressembler cette vie ? Comme le précisait W. Bricken (HILT), la réalité virtuelle permet de reconcevoir entièrement son propre corps.

Il faut trouver un corps virtuel confortable : vous pouvez placer votre tête au bout de votre bras, décider que vos yeux sont très éloignés l'un de l'autre et obtenir ainsi un effet super bino-



Grâce, ou plutôt à cause de la réalité virtuelle, ce dragon pourra être rencontré au hasard d'un dongeon.


© Lexus Car Cover. Rhythm & Hues

L'ordinateur peut « déshabiller » votre voiture et la transformer en un modèle différent.

culaire. Vous pouvez aussi choisir d'avoir une tête qui peut tourner sur 360°, avoir plus de deux bras, avoir un corps de langouste, etc. Une fois votre nouvelle identité choisie, vous pouvez évoluer dans ce monde imaginaire. Mais attention, il est parfois difficile d'y voir clair. Comment savoir si on est face à un autre joueur, à une créature virtuelle, à soi-même, à un de ses membres ou à un corps composite ? Une expérience troublante, d'autant que tout se complique lorsqu'on découvre les lois d'existence qui régissent ce curieux monde : plus aucune

DOUCE SCHIZO !

notion de distance, tout peut être à portée de la main (virtuelle, bien sûr). Chacun sait qu'en physique, deux corps ne peuvent pas occuper la même place au même moment. Dans la réalité virtuelle, c'est possible ; d'ailleurs, dans cette réalité, une salle de conférence n'aurait qu'une place (la meilleure) et tout le monde pourrait s'y installer. Vous avez donc une apparence nouvelle, des règles de vie différentes, sachez qu'en plus de tout ça vous pouvez vous doter de capacités extraordinaires : vous pouvez voir à travers l'opaque, traverser les murs, passer d'un point de vue à n'importe quel autre sans aucune difficulté... Toutes ces nouvelles données trouvent des applications très diverses. La première, celle qui nous touche de plus près : les jeux. La société Videosystem en mettait un à la disposition des visiteurs. Dogue de Mauve s'y est essayé : « on a un peu l'air bête à gesticuler tout seul, mais c'est très amusant. On se retrouve, armé d'une sorte de lance-grenade, dans un univers géométrique de murs, de pyramides, de colonnes et d'escaliers, le but étant d'éliminer un autre personnage (virtuel ou incarné par un autre joueur). Les images suivent bien les mouvements de la tête, sans décalage. Mais le système n'est pas encore totalement au point : après une partie de quelques minutes, les yeux deviennent douloureux et le système de repérage des capteurs n'est pas prévu pour les personnes de grande taille.

« W. Bricken a pensé à une application sous la forme d'un modeleur 3D, façon Mac. L'utilisateur est au milieu de l'espace de travail, il accède aux menus à l'aide du gant, il modélise avec ses mains, indique des dimensions, des positions, des directions avec ses doigts. Il peut zoomer, se déplacer autour des objets qu'il a fabriqué : un véritable atelier de sculpteur virtuel... H. Fuchs, lui, trouve l'espace d'utilisation trop restreint (souvent pas plus d'un mètre carré) ; il utilise donc des ac-



© R. Stone, Advanced Robotics Research

Comprendre pour reproduire : tel est l'axiome de base permettant l'élaboration de systèmes substitutifs.

cessoires qui lui permettent d'obtenir un espace sans limite, tapis roulants ou bicyclettes à retour d'efforts : même dans les mondes virtuels, il y a des côtes ! D'autres chercheurs utilisent ces équipements pour faire des visites guidées : M. Fleischmann (Art+Com) vous invite à une promenade dans Berlin et à la visite d'un musée virtuel. Ce système pourra vous permettre de visiter le Louvre de chez vous. Les Japonais, plus terre-à-terre, appliquent ce système à la visite de cuisines virtuelles. J. Nomura a mis au point une technique de conception de mondes imaginaires : l'opérateur choisit des objets de synthèse comme s'ils étaient réels. Grâce à cette technologie, le système de prise de décision en espace virtuel permet à l'opérateur de concevoir des produits virtuels et de les tester dans un espace virtuel. De nombreux Japonais ont déjà conçu leur cuisine grâce à ce système. Ils ont choisi les éléments, les ont mis en place, puis les ont « essayé » (ouvrir et fermer les tiroirs, faire couler les robinets...). Il est désormais aussi simple d'essayer une cuisine qu'une

ESSAYEZ-LA !

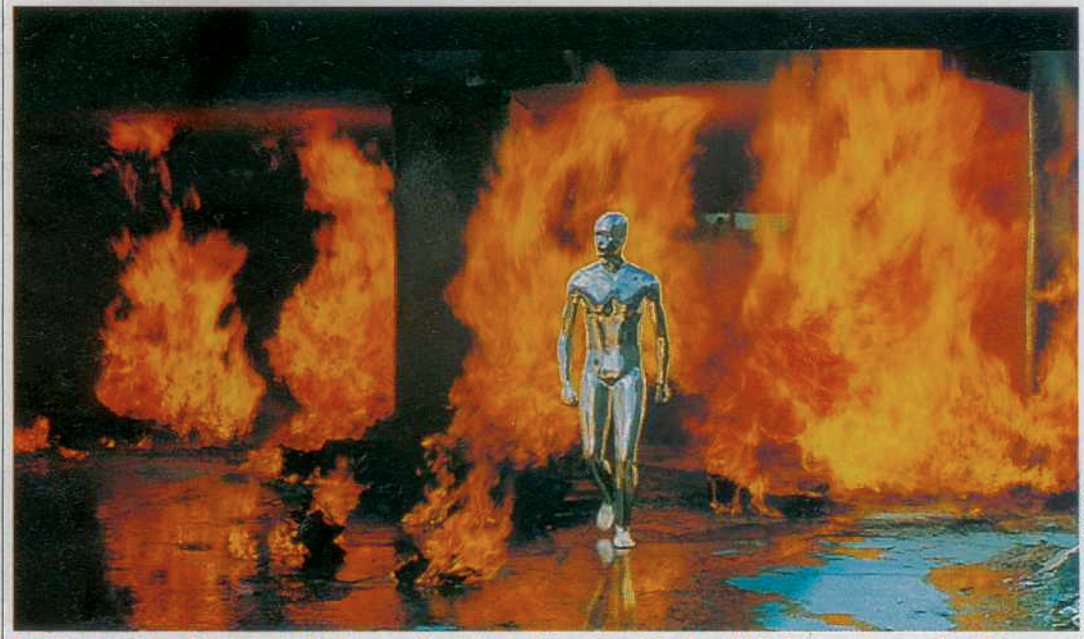
paire de chaussures ! On a également assisté au retour des robots, toujours plus performants et plus précis. Ils savent reproduire en temps réel ou différé tous les mouvements de la personne portant la combinaison à capteurs. Certains ont été conçus pour surveiller des plates-formes pétrolières, d'autres pour réparer les navettes spatiales en plein vol ou encore opérer à coeur ouvert... Le casque virtuel vous permet aussi de voir un bébé dans le ventre de sa mère. Le principe est le même que celui de l'échographie, il vous suffit de placer la caméra sur le ventre de la mère, vous voyez le bébé sur vos écrans, en « relief ». Vous voulez le voir de face, ou plutôt de profil ? Bougez la caméra et vous tournerez autour du bébé, en temps réel. La combinaison à capteurs a encore d'autres atouts dans ses manches : C. Walker (Mr Film) utilise les prestations d'acteurs réels pour produire des dessins animés avec des personnages synthétiques. Les acteurs jouent dans un décor de



Des recherches qui trouveront une application directe aux logiciels de jeu... dans une dizaine d'années ?

tournage. Ils portent des capteurs placés en différents points du corps. Lorsqu'ils se déplacent, les personnages sur l'écran reproduisent l'action en temps réel. Les marionnettes de l'avenir sont arrivées. Pour clore ce chapitre des mondes virtuels, imaginons ce que pourrait être l'enseignement de demain. L'apprentissage par la pratique : l'ordinateur peut par exemple vous apprendre à jouer au tennis comme les meilleurs. La machine peut étudier le jeu d'un tennisman, enregistrer ses réactions puis jouer contre vous. Comme pour les jeux d'échecs électroniques, l'ordinateur choisit, selon la tournure de l'échange, la réaction à adopter. Bref, c'est peut-être bien le casque sur les yeux et la combinaison branchée que vous serez à la meilleure école...

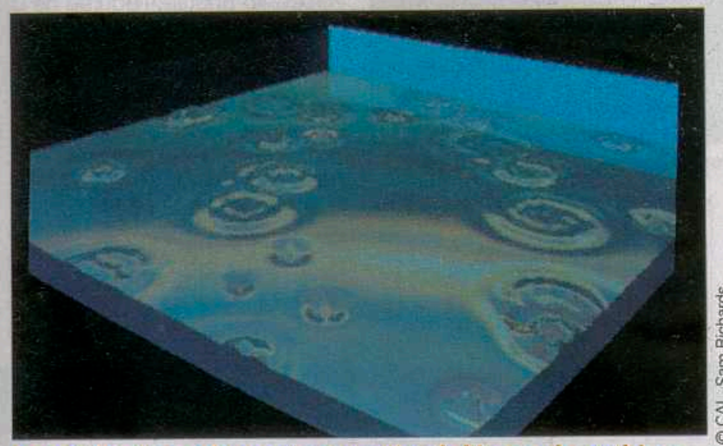
Est-il nécessaire de vous présenter le T-1000 ? De la dernière génération des Terminators, il est constitué d'un polyalliage mimétique, un métal liquide intelligent. Par mimétisme, le T-1000 reproduit tout ce qu'il touche en changeant de forme et de couleur. Mais qui est réellement cette créature ? Le T-1000 a été créé par Mark A. Z. Dippe (ILM), réalisateur des effets spéciaux de Back to the Futures, Abyss, Ghost... Dans un premier temps, il a donné une forme au T-1000. A l'aide d'un scanner, il a facilement pu attribuer à son personnage de synthèse la même apparence que Robert Patrick, l'acteur qu'il devait remplacer. Le plus difficile a été de lui apprendre à bouger, à marcher, à courir, bref à jouer comme son modèle vivant pour que la liaison se fasse bien. L'acteur, au corps conscien-



Terminator 2 est, bien entendu, la grande vedette d'Imagina 92. Un plébiscite amplement justifié.



Star Watcher, de Videosystem. Moebius associé à Ridley Scott...



© CAL. Sam Richards

La modélisation est la vocation première de l'image de synthèse.

cieusement quadrillé, a dû reproduire de nombreuses fois les mêmes mouvements : la marche, la course... Ces scènes étaient filmées, les points clé du corps repérés. Après de longues et laborieuses scéances, M. Dippe a réussit à appliquer les mouvements de l'acteur réel sur son T-1000. Dernière étape de construction, l'animation du visage. La fameuse scène du « get out ! » a nécessité la modélisation de plusieurs positions des lèvres. Puis, par interpolation, le T-1000 savait même parler. Avant de l'intégrer au film, M. Dippe a préparé les quatre phases de métamorphose : d'une masse métallique amorphe, le T-1000 prend la forme d'un humanoïde métallique sans traits particuliers, puis celle d'un être aux traits peu distincts pour finalement adopter une apparence humaine en tout point conforme à la réalité. Voilà le nouveau Terminator prêt à jouer son rôle ! Conçu et créé à part, le T-1000 a dû être incrusté dans les images réelles du film. Mais il a fallu retravailler de nombreux détails pour qu'il s'intègre bien aux décors. De par sa constitution métallique, le T-1000 reflète tout ce qui l'entoure. Pour simuler ces reflets, M. Dippe a utilisé la même méthode que pour le monstre aqueux d'Abyss. A partir de photos de l'environnement réel du personnage, il utilise la technique du « reflection mapping » (projection d'une image sur une forme de synthèse). Ainsi, le spectateur a réellement l'impression que la créature est au milieu de la scène. Durant le film, le T-1000 subit toutes sortes d'effets très spéciaux. Lorsqu'il traverse les barreaux, ou que Schwarzenegger lui tranche la tête en deux, il s'agit bien du personnage de synthèse mais sur lequel on projette la photo du visage du vrai comédien.

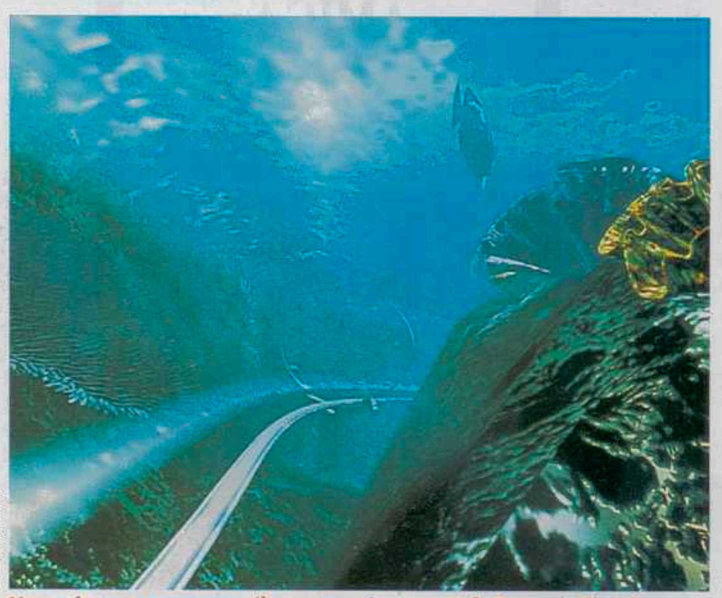
SCOTT & MOEBIUS

Pour rester dans le domaine cinématographique et plus particulièrement celui de la science-fiction, voici Starwatchers. A. Guiot (Videosystem) est venu présenté le pilote de ce film dont



© ENCOM

Pour le première fois, des yeux humainx admirent le vol du ptéranodon...



© Ex Machina

Un petit tour en monorail sous-marin avec Sub Oceanic Shuttle. Un « ride » de toute beauté que l'on doit à l'équipe d'Ex Machina.

la sortie est espérée pour 1995. Long métrage entièrement en images de synthèse, c'est un film à gros budget (20 millions de dollars) parrainé par Ridley Scott. Ce projet est réalisé par Moebius. Loin d'être effrayé par cette technique, le créateur voit dans la machine un nouveau partenaire, un outil extraordinaire pour créer des mondes imaginaires. Mais le plus important est de faire vivre les personnages, leur donner une âme afin que le spectateur s'identifie à eux. Pour cela, le scénario est capital. Après 17 mois de travail, l'équipe estime avoir mis au point le scénario final. L'histoire et les personnages sont prêts, les équipes créateurs/techniciens aussi, reste maintenant à affronter les difficultés techniques. Les tests concernant l'épisode pilote ont été commencés début 1991. Pour vous donner une idée de la complexité des images, sachez qu'une minute de film est le résultat de 20 jours de calcul, sur une machine tournant 24/24h, et que les phases de modélisation et de test ne sont pas comprises dans cette estimation. On comprend pourquoi A. Guiot affirme qu'aujourd'hui encore il est impossible de faire un long métrage en synthèse. Mais son centre de recherche de Passy travaille autour des mondes virtuels et de la gestion de grosses bases de données pour rendre ce projet réalisable. Pour l'instant, l'équipe tatonne. A. Guiot reste très

A TATONS

discret sur les techniques d'animation qui seront utilisées. Mais, après avoir vu un pilote aussi prometteur, on ne peut qu'attendre avec impatience la sortie de Starwatchers.

Toujours dans le domaine du cinéma, nous avons pu admirer des extraits de The Lawnmower man, un nouveau film de S-F basé sur une histoire de Stephen King. Dans un futur pas si lointain, les mondes virtuels sont devenus accessibles à tous... quitte à se déconnecter totalement de la réalité. Ce film profite d'images de synthèse de toutes beauté et certaines séquences d'« arcade virtuelle » feront certainement pâlir d'envie les joueurs du monde entier.

Cette année, deux « rides » ont été présentés, Inter Galactic Travel (Links Corporation) et Sub Oceanic Shuttle (Ex Machina). Cela laisse entrevoir une nouvelle ère du cinéma. Le principe du « ride » est simple, il vise à faire vivre au spectateur l'action du film qui se déroule sous ses yeux. C'est du cinéma dynamique, comme le cinaxe, chaque siège devenant pratiquement un simulateur à lui tout seul. Le spectateur est directement impliqué. Pour être efficace, le film projeté doit être très réaliste et source d'émotions fortes. Les premiers « rides » étaient très primitifs : on mettait la caméra sur un hélicoptère, un bobsleigh, un grand huit, un canoë dans les rapides et... roulez jeunesse ! L'effet était garanti, mais toute la difficulté résidait dans l'adaptation du mouvement des sièges aux mouvements de la caméra. La technique des images de synthèse permet de résoudre ce problème. Pour la réalisation de Sub Oceanic Shuttle, l'équipe de C. Guillon a bien évidemment utilisé ces techniques. Ce film dynamique de 3'30 a été commandé par la société américaine Iwerks (Californie). Nous sommes dans un futur proche et la mer a été colonisée par l'homme. Le spectateur est invité à l'inauguration d'un nouveau système de transport ultra rapide : une navette qui circule dans un tube sous la mer. On traverse entre autres une ville sous-marine, sa banlieue industrielle et sa zone écologique préservée. On vous assure que la sécurité est totale, mais...

Les sièges de l'amphithéâtre du palais des congrès étaient bien fixés mais les images n'en étaient pas moins étourdissantes. Pour les réaliser, les infographistes se sont heurté à certaines difficultés. Pour que les sensations soient décapantes, la caméra doit se déplacer très rapidement. Les décors, quant à eux, seront très riches et très variés. Les bases de données sont alors extrêmement lourdes et les calculs très longs. Cependant, grâce à cet outil, l'aller-retour entre la conception du mouvement de caméra et la

ON S'Y CROIRAIT !

programmation du mouvement des sièges est nettement facilité. On peut désormais programmer simultanément ces deux mouvements. Mieux encore, l'intégration des mouvements des sièges dans les programmes d'animation de caméra permettra, à terme, de concevoir globalement, d'un seul geste infographique, l'ensemble de la simulation. L'infographiste pourra créer n'importe quel mouvement de caméra, le siège

suivra... et le spectateur aussi ! Dixon Cleveland (LC Technologies) a conçu le système « Eyegaze Computer » qui permet de detecter le mouvement des yeux. Dans bien des cas, il est interessant de connaître la direction et l'action du regard et de pouvoir suivre le mouvement de l'œil. Ainsi, les chercheurs en marketing peuvent définir les caractéristiques des publicités en fonction de ce qui attire l'attention du consommateur ; les personnes handicapés qui

SUIVEZ L'ŒIL

n'ont pas l'usage de leurs mains peuvent faire fonctionner un ordinateur avec les yeux. L'Eyegaze system est un outil informatique qui mesure, enregistre, restitue et analyse l'action des yeux. Une caméra vidéo située derrière l'écran de l'ordinateur suit continuellement l'œil du sujet. Des logiciels spécialisés dans le traitement de l'image définissent l'orientation de l'œil et calculent le point où se focalise le regard du sujet. Pour une personne assise à une distance de 45 à 50 cm de l'écran de l'ordinateur, le système calcule à 5mm près le point de convergence du regard.



© Duval, Estienne

Si l'on considère le béret, il est indubitablement français !

Grâce à ce système, regarder pendant un temps donné une icône revient à cliquer dessus, ce qui peut faciliter grandement la vie des handicapés. Grâce à des programmes informatiques prévus à ces effets, ils peuvent allumer la lumière, utiliser la télévision, lire en tournant des pages informatiques, et même téléphoner.

Les paresseux détourneront sans doute cet outil pour allumer la télévision et éteindre la lumière d'un seul coup d'œil ! M. H. Raibert est un chercheur américain. Il y a onze ans, il a donné naissance le même jour à un petit bébé et à son premier robot bipède. Aucun des deux ne savaient marcher, ni même se tenir debout. Peu à peu, ils ont appris.

M. Raibert a donc commencé à travailler sur des robots à deux pattes raides. A l'extrémité de chacune d'elles sont fixés des

L'EQUILIBRE

ressorts. Le robot se déplace en sautant d'un pied sur l'autre. Jusque là, rien d'extraordinaire, mais il les a en plus doté du sens de l'équilibre ! Et oui, ces bipèdes mécaniques savent tenir debout tout seuls. Il a ensuite travaillé sur des robots à quatre pattes, puis à deux pattes articulées, des kangourous.

Chacun de ces engins a appris à se déplacer au pas, au trot, au galop, à garder son équilibre, à franchir des obstacles et même à faire des sauts périlleux. En

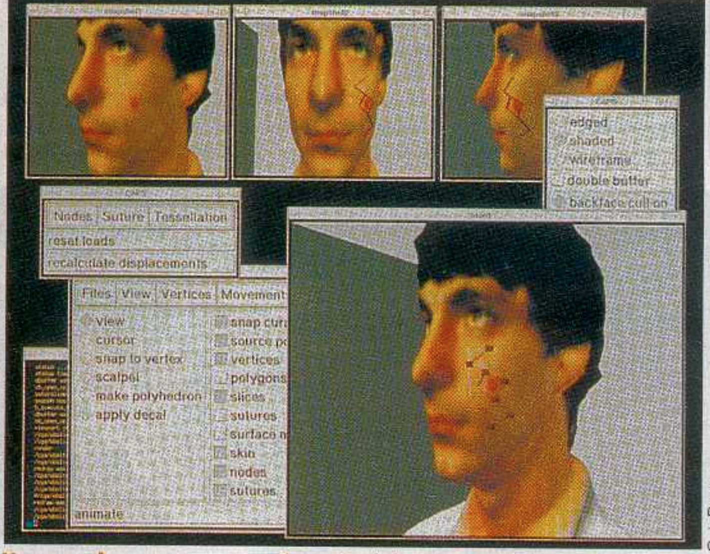
Imagina et Multimedia

Imagina étant toujours à la pointe de la technologie actuelle, il était normal que l'on y parle beaucoup de Multimédia. Philips était là, bien sûr, pour présenter ses derniers logiciels et un système de développement pour le CDI.
D'après John Gray, représentant de Capitol Disc Interactive, une société spécialisée dans le CDI, la machine, si elle ne touche pas encore le grand public, a déjà remporté l'adhésion de tous les « mordus » aux USA.
Une cinquantaine de produits est désormais disponible, dans les trois domaines de prédilection du CDI : éducatifs, programmes culturels et jeux, ces derniers représentant encore le « parent pauvre » de la gamme. Chez Apple, on annonçait la forte possibilité de développements futurs sur CDI ainsi que la commercialisation de CD-ROM pour Macintosh. Le Mac II devient d'ailleurs une véritable plate-forme Multimédia grâce à l'intégration en standard du logiciel QuickTime, un programme de compression/décompression en temps réel qui autorise la mise au point de films et d'animations variées sans l'ajout du moindre hardware.
Un exemple étonnant : le Digital News Magazine (DNM). Mis au point avec l'aide de la chaine CNN, ce « quotidien informatique » est l'illustration parfaite des possibilités du Multimédia. Conçu à la façon d'un journal que l'on feuillette à l'aide du curseur, le DNM contient des voix et des images digitalisées d'excellente facture ainsi que des renseignements encyclopédiques accessibles à tout instant.
La démonstration présentait des images des puits de pétrole koweitiens en flammes tandis que la voix d'un journaliste commentait les faits. En cliquant sur une simple icône, on pouvait ensuite obtenir une carte de la région et étudier la disposition des incendies et les conséquences possibles sur l'environnement. Prévu pour être diffusé sur un reseau téléphonique rapide, le DNM préfigure certainement de la forme des magazines de demain... Même les pages de pubs étaient prévues !
Les ingénieurs d'Apple présentaient également leur projet de « Virtual Museum ». Après avoir rassemblé une immense base de données (environ 100 mégas), ils l'ont dotée d'une interface particulière sous la forme d'un musée virtuel visitable à loisir. Bien que ne nécessitant pas l'utilisation d'un équipement particulier (lunettes, combinaison), ce programme se rapproche fortement des derniers développement en matière de mondes virtuels, d'autant plus que toutes les images ont été conçues en synthèse.
Ici aussi, le son et l'image de grande qualité, alliés à la facilité d'utilisation, font de ce produit un prototype des développements futurs. Mais Apple et Philips ne sont pas les seuls à s'intéresser au Multimedia. La société Fantôme (des pionniers français en matière d'animation de synthèse) projette de réaliser des versions CDI de ses célèbres « Fables Géométriques » en faisant appel en particulier au système Full-Motion du CDI (images vidéo plein écran décompactées en temps réel). Interrogé à ce sujet, le représentant de Philips nous a cependant expliqué que le système d'encodage du Full-Motion demandera encore plusieurs mois de recherche. En effet, les meilleurs résultats sont actuellement de 100 heures de compactage pour 1 heure d'images. Encore un peu long...
Enfin, un responsable de Lucasfilm (la société de production cinématographique) nous affirmait que dans cinq ans, le Multimédia digital ferait son apparition, combinant télévision, visio/téléphone, fax, etc.
Bref, dans ce domaine comme dans le reste, les seules limites semblent être celles de notre imagination. Normal, puisque tout ça se passait à Imagina. **Dogue de Mauve**

Remerciements particuliers à Vladimir Clausse et Laurent Gaillac pour leur aimable collaboration.



Les futures simulations sportives pourront surprendre... A la seconde base, T5627 scrute le batteur de son œil d'acier. Il compte bien compléter sa course.

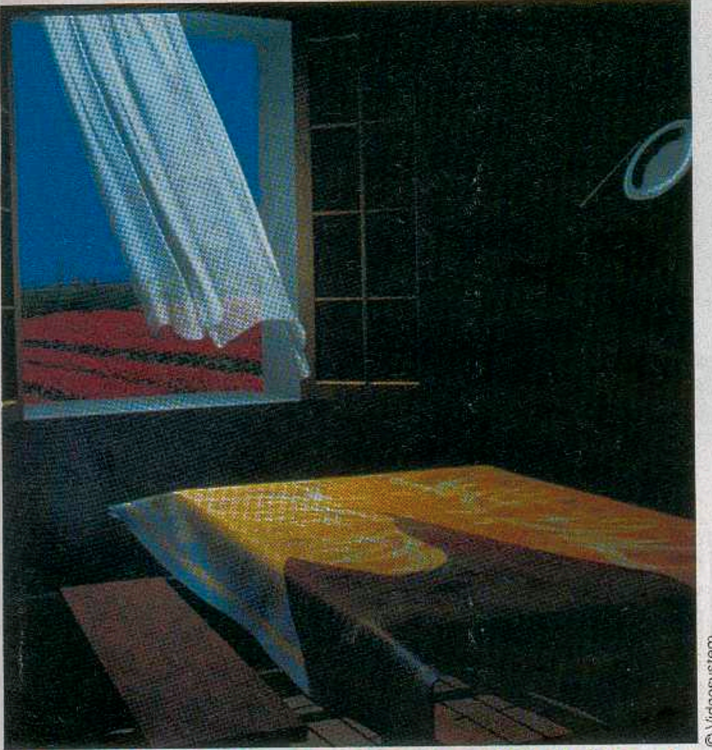


Un coup de pouce au coup de scalpel de la chirurgie esthétique.

fait, à chaque instant, le robot regarde où se situe son centre de gravité par rapport à l'ensemble de son corps et peut ainsi choisir le mouvement qui le gardera en équilibre. M. Raibert s'est même amusé à les pousser, mais les robots ne tombent pas, ils se rattrapent ! Etonnant !
Sujets d'animation en vogue cette année, la préhistoire et l'astronomie. L'image de synthèse dévient un outil incontournable lorsqu'il s'agit de visualiser l'invisible. La première séquence de Lost Animals (HD/CG New-York) met en scène un tricératops (Dino) et un ptéranodon (Louie). Pour reconstituer ces êtres disparus, l'équipe de P. Billion a travaillé avec des paléantologues. Comment savoir à quoi ressemblaient les dinosaures, à quelle vitesse ils se déplaçaient et quelle était la position de leurs pattes pendant leur

VIEUX OS ANIMES

marche ? Et bien, la forme des os fossilisés permet d'imaginer la structure musculaire et de déterminer les mouvements relatifs des différentes parties des membres les unes par rapport aux autres. A l'aide d'articles de paléantologues, P. Billion a donc pu animer Dino et Louis de la manière la plus réaliste possible. Ensuite, il a fallu planter un décor. Là aussi, après s'être



© Videosystem

Les images de synthèse permettent l'ouverture d'une fenêtre sur le monde des réalités virtuelles : un univers infini à explorer.

renseigné, il a pu déterminer que, pendant cette période, le climat près de la mer, où se situent les deux héros, était chaud et humide. On y trouvait un certain nombre d'espèces d'arbres et de plantes, en particulier des palmiers et des fougères. Cette reconstitution d'animaux disparus permet de mieux imaginer l'époque préhistorique. Autre documentaire scientifique : The Astronomers (Kleiser-Walczak). Ce film dure 12 minutes et s'inscrit dans une série de six épi-

FILM COSMIQUE

sodes de voyages à travers le monde à la rencontre des plus grands astronomes et théoriciens. Ici, l'image de synthèse permet de visualiser des phénomènes cosmiques extraordinaires (trous noirs, novas, galaxies en mouvements). Pour ce projet, la société a acquis du matériel neuf, des ordinateurs suffisamment puissants pour l'ampleur des calculs. Avec cette nouvelle génération de documentaires vont s'ouvrir à nous des sciences jusque là inaccessible car trop pointues ou trop coûteuses.

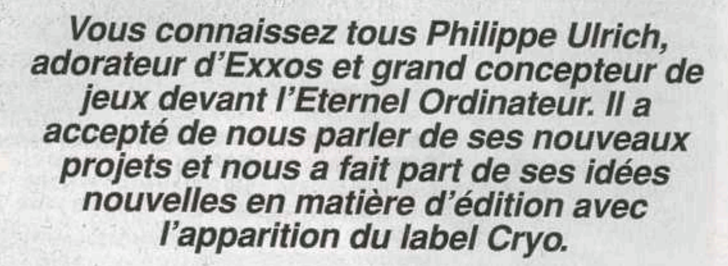
Avant de laisser retomber le rideau sur cette nouvelle édition d'Imagina, un détour par les prix Pixel INA, compétition qui a désormais acquis une notoriété internationale. Parmi les produits primés, les films cités plus haut, auquels s'ajoutent Virtually Yours (Matt Elson) qui nous a montré le premier baiser entre deux acteurs de synthèse. Le Serpent et la Lime, une fable mise en scène par la société française Fantôme, arrive en troisième position derrière Inter Galactic Travel et les deux rasoirs de La guerre des poils (Imagique/RTBF). A noter également, dans la catégorie 2D, un premier prix qui swingue, Who Who (Green Movie). Est-il besoin de préciser que T2 a rafflé le premier prix des effets spéciaux et le Grand Prix INA tandis que Sub Oceanic Shuttle récoltait le Prix Européen ?

Imagina 92 aura vu défiler, cette année encore, de brillants chercheurs, de talentueux conférenciers et un public toujours plus large, plus passionné et plus nombreux. Un indéniable succès que personne aujourd'hui n'oserait qualifier de « virtuel ». Avec Imagina, la réalité dépasse souvent la fiction, la technologie est reine... et le rêve est roi !

Virginie Guilminot
& Dogue de Mauve

Cryo : Philippe Ulrich s'explique

GUZENKO



Vous connaissez tous Philippe Ulrich, adorateur d'Exxos et grand concepteur de jeux devant l'Eternel Ordinateur. Il a accepté de nous parler de ses nouveaux projets et nous a fait part de ses idées nouvelles en matière d'édition avec l'apparition du label Cryo.



AGABEKOV



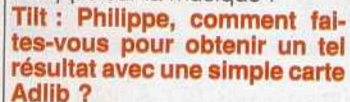
VANIA



CHAPKIN

Nous vous avions déjà parlé de *Dune* dans le numéro 94 de *Tilt*. Mais, le jeu ayant bien évolué depuis, nous en avons profité pour examiner les dernières modifications. Le graphisme reste égal à lui-même, c'est-à-dire magnifique. Le jeu profite bien des 256 couleurs du mode VGA, en particulier pour simuler les levers et couchers de soleil (il y a plus de 200 palettes différentes pour effectuer la transition). Les personnages, tous animés, sont toujours aussi étonnants (Paul fait furieusement penser à Kyle McLachlan tandis que Feyd à un peu perdu de sa ressemblance avec Sting). La programmation tire superbement parti des *PC*. Scrolling diagonal, zoom, déformations et fractales : le résultat est étonnant et on sent que rien n'a été laissé au hasard. Avec une mention spéciale pour vos déplacements en 3D dans le désert. On y retrouve en effet tous les éléments présents sur la carte stratégique, certains étant même animés (usines à épice, hommes au travail, etc.). Un véritable *Eye of the Beholder du* désert !

Enfin, si les séquences de vol en ornithoptères sont toujours aussi belles, le déplacement à dos de ver des sables s'avère encore plus réussi. Une nouvelle idée a fait son apparition : celle du *Livre de Dune* qui s'écrit en même temps que l'aventure. Ce manuscrit, consultable à tout moment, est à la fois une source de renseignements pour le joueur et un « journal de bord » romancé de chacune de ses actions... Mais selon moi, la plus grande surprise vient de la musique. Sur une simple carte Adlib (connectée à un bon ampli), on a l'impression d'entendre une véritable symphonie. C'est peut-être la plus belle musique que j'ai jamais entendue sur micro. L'équivalent des meilleurs morceaux sur *Amiga*... en 11 voix stéréo ! J'ai donc interrogé Philippe sur la musique :



Tilt : Philippe, comment faites-vous pour obtenir un tel résultat avec une simple carte Adlib ?

Philippe : En fait, il n'y a rien de sorcier. Nous avons seulement travaillé sur de nouvelles routines exploitant la carte sonore de manière plus poussée.

Tilt : Qui a composé cette musique ?

Philippe : Stéphane Picq, avec ma collaboration sur certains morceaux. En fait, nous l'avons d'abord créée à l'aide de synthés et d'outils professionnels puis Stéphane s'est chargé de l'adapter sur *PC* en essayant de coller au maximum à la version originale. Je pense que le résultat est de bonne qualité. Pour tout dire, les gens d'Adlib euxmêmes ont avoué qu'ils ne pensaient pas que leur carte puisse rendre de tels résultats.



GALUSHKIN



KUTSENOV



VERTO



SAVINKOV

ANOTHER WORLD

Le nouveau Delphine Software



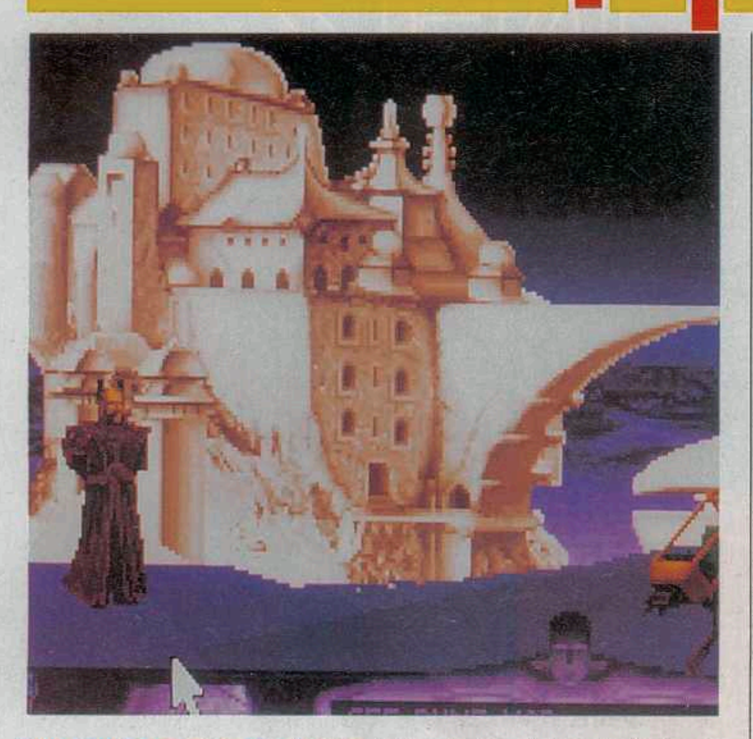



Disponible sur Atari ST/STE, Amiga, PC compatibles

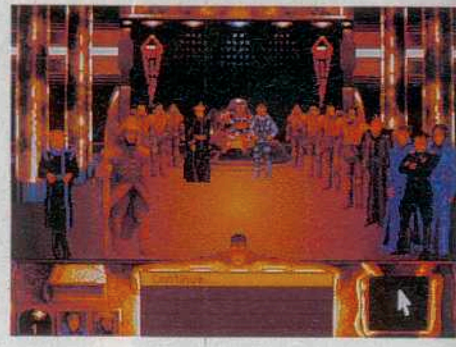
Delphine Software

150, Bd Haussmann 75008 Paris

✆ (1) 49 53 00 03



A gauche : les somptueux graphismes de Dune (label Cryo).



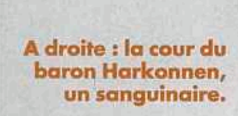
A droite : la cour du baron Harkonnen, un sanguinaire.

Tilt : Qu'est-ce-que ça donne dans le jeu ?
Philippe : Le joueur pourra choisir entre un mode CD, qui joue les morceaux en continu, et le mode « Game relative » qui fait correspondre la bande sonore et les actions du joueur.



Tilt : Tu m'as parlé d'une version CD-ROM de *Dune*...
Philippe : En effet, la version CD-ROM est en préparation. Les musiques seront plus belles, plus développées. De plus, la bande originale sortira sur CD audio sous le label Virgin Music. De plus, la plupart des séquences graphiques intermédiaires (vol dans le désert, etc.) seront remplacées par des prises de vue réelles digitalisées. La totalité des dialogues sera stockée sur le CD, les voix étant celles d'acteurs américains, avec des sous-titres disponibles en trois langues. Enfin, le *Livre de Dune* pourrait comporter de longues scènes directement extraites du film de David Lynch. Tout cela est rendu possible si la version actuelle de *Dune* tient sur une seule disquette haute densité. Ce n'est pas parce que certains *PC* ont d'immenses disques durs qu'un bon jeu doit obligatoirement faire 20 mégas.

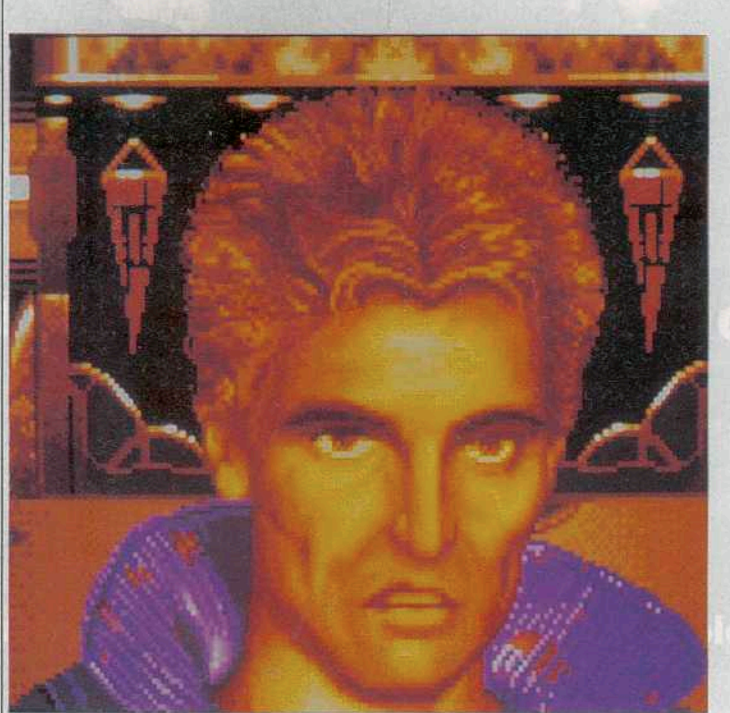
Outre *Dune*, Philippe nous a fait une démonstration de *KGB*, un nouveau jeu *Cryo* à paraître chez Virgin.
Il s'agit d'un jeu d'aventure doté d'une interface icônes/souris dans le style des Sierra nouvelle génération. Le joueur incarne un jeune agent du KGB qui va bientôt se retrouver pris dans une immense conspiration d'envergure mondiale...





Tilt : Quelles sont les caractéristiques principales de *KGB* ?
Philippe : C'est l'un des premiers jeux d'aventure ayant pour théâtre l'Union Soviétique. Le scénario, qui est l'œuvre de Johan Robson (déjà scénariste de *Crash Garret* et de *Kult*), est proprement gigantesque. Tellement vaste, en fait, que nous allons être obligés d'effectuer des coupures... En gros, l'histoire se découpe en trois actes, chacun situé dans un lieu précis : Moscou, Leningrad puis une datcha typique.

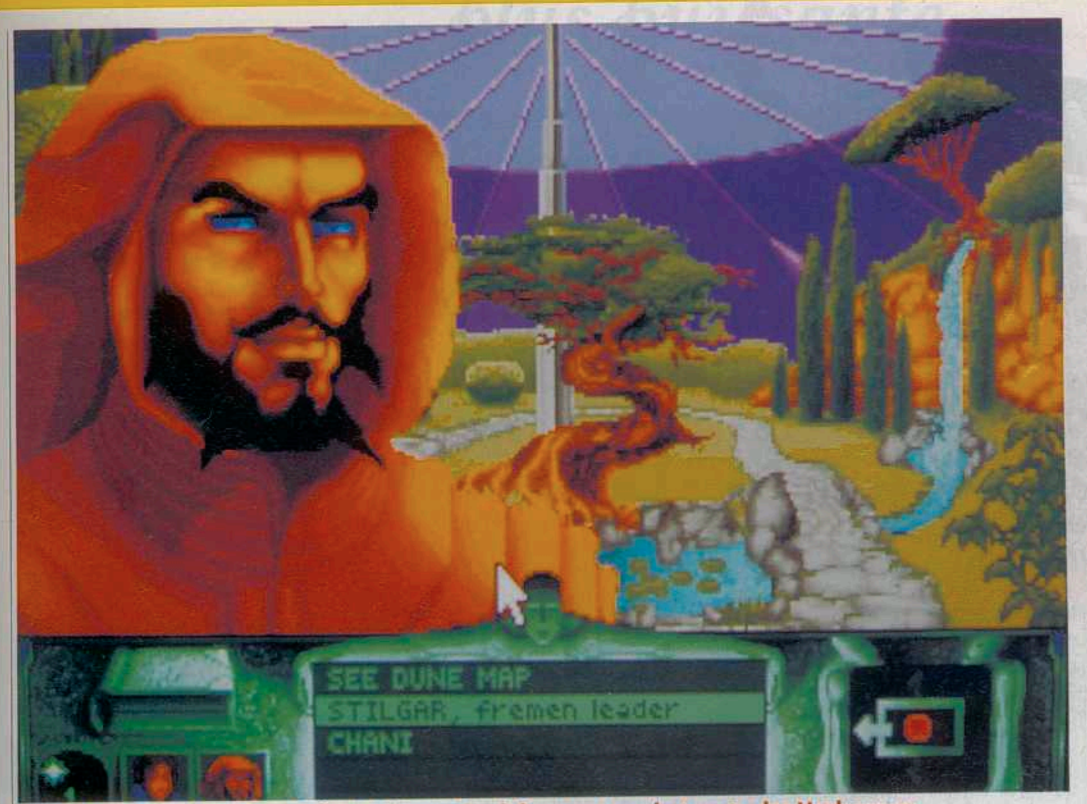
Tilt : Il y a beaucoup d'acteurs dans cette aventure ?
Philippe : Oui. Il y a plus de 120 personnages différents qui disposent tous d'un visage animé, comme dans *Dune*. Le travail graphique est énorme mais je pense que le résultat en vaudra la peine... De plus, ces personnages sont dotés d'une sorte d'intelligence. Ils agissent en suivant les actes du joueur. Ainsi, si vous maltraitez l'un d'entre eux, il y a des chances qu'il en avertisse d'autres en leur disant de vous éviter. Enfin, l'histoire colle à l'actualité. Le récent coup d'état, par exemple, a été intégré à la trame du scénario... revu et corrigé par Johan, bien entendu !



Feyd Rautha, le neveu le plus ambitieux du baron Harkonnen.



Tilt : Y-aura-t-il une version CD-ROM ?
Philippe : Oui. A mon avis, *KGB* est un très bon produit pour le CD-ROM. Cela nous permettra d'adjoindre des voix, des musiques, etc. Bref, de contribuer à faire de *KGB* un film d'espion-



Les leaders Fremen tels que Stilgar suivront Paul dans son combat contre les Harkonnen.

nage intéractif. D'autant qu'une option magnétoscope permettant de revoir toutes vos actions depuis le début est déjà implantée dans la version disquette.

Tilt : Au fait, as-tu d'autres projets pour l'avenir ?

Philippe : Enormément ! Tu sais déjà qu'il y aura un *Dune 2*. Mais nous sommes également en train de plancher sur un nouveau programme de la même envergure, complètement original, celui-là. Son nom de code est *Eden*.

Tilt : Quelles difficultés rencontre-t-on pour monter des projets aussi grandioses ?

Philippe : A mon avis, la structure actuelle de l'édition en France n'est pas adaptée à ce type de produits. Avec Cryo, qui regroupe les anciens d'Ère Informatique et d'Exxos, nous avons décidé de faire bouger les choses. Notre structure est comparable à celle du cinéma. Cryo sera une société de production de jeux. C'est-à-dire qu'elle prend en charge le management d'un projet : de la recherche des fonds au support technique des programmeurs et artistes. Pour 92, notre budget sera de plusieurs millions de francs. Le développement d'un projet sur *PC* coûte environ un million, auquel s'ajoutent 500 000 francs pour la version CD-ROM. Les versions cartouches, elles, reviennent à peu près à 750 000 francs. On le voit, les moyens mis en œuvre sont énormes. Mais, en fait, la conception d'un jeu prenant environ 2 ans, tout cet argent sert à faire vivre les programmeurs pendant la durée du développement.

Tilt : Est-ce que ces gros moyens vous autorisent des choses impossibles jusqu'à présent ?

Philippe : On peut dire ça... Par exemple, dans *Dune*, nous avons eu accès à un studio d'enregistrement et à toute sorte de matériel audio/vidéo. Cela se traduit par le fait que les voix et les mouvements des lèvres des personnages sont parfaitement synchronisés. Et puis je pense qu'avec le CD-ROM, nous allons de plus en plus faire appel aux techniques « classiques » d'effets spéciaux. L'un de nos souhaits les plus chers serait d'installer une sorte de mini-plateau de télévision qui deviendrait un véritable atelier de création. Imagine ça : plus besoin de dessiner tout a un univers, comme dans *Dune*, il « suffit » de construire une maquette puis de la filmer sous tous les angles avec une mini-caméra. Résultat : des images superbes et réalistes pour un travail moindre.

Tilt : Ça se rapproche vraiment du cinéma...

Philippe : Oui. Et ce n'est qu'un début. A mon avis, dans cinq ans environ, les gens qui font actuellement du cinéma vont s'intéresser de plus en plus près au monde des jeux vidéo. On va voir arriver une nouvelle génération d'artistes qui vont mettre leur talent au service des micro-loisirs. Mais pour cela, il faut que les choses changent. Que les boîtes de production se montent et que les éditeurs ne soient plus obligé de remplir tous les rôles à la fois. Les Américains l'ont déjà compris et c'est pour ça que tout se passe si bien entre eux et nous.

Tilt : Enfin, as-tu une recette pour faire un bon jeu ?

Philippe : Je crois qu'il faut déjà une bonne organisation et surtout ne pas hésiter à travailler à fond et longtemps pour obtenir le meilleur résultat possible. Si on en a les moyens, évidemment...

Tilt : Merci, Philippe.

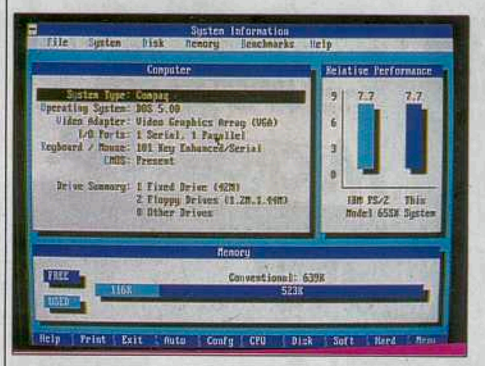
Dogue de Mauve

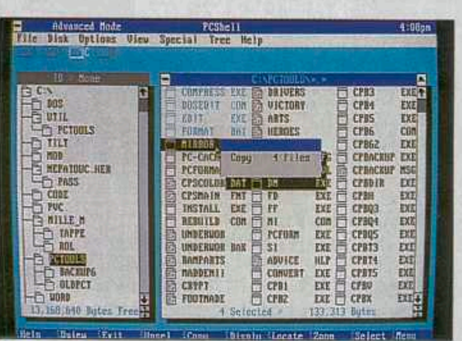
PC-Tools 7.1 : révisons les classiques

Nous vous avons parlé il y a deux mois des Norton Utilities 6. PC-Tools 7 en est un concurrent sérieux. Ce grand classique du monde du PC a évolué, avec les versions 6 et 7, vers une destination plus « bureautique ».

Il se compose, outre du très connu *PC Shell,* d'un certain nombre de programmes de fonctions variées. Mais commençons par le commencement. *PC-Tools 7* se présente, avant déballage, sous la forme d'un gros carton comprenant une demi-douzaine de manuels et 8 disquettes 720 Ko. L'installation, entièrement automatisée, crée plusieurs répertoires qui viennent recevoir respectivement les programmes, les fichiers d'aides et autres « overlays » et les données. Selon vos sélections préliminaires, tout ou partie des *PC-Tools* est installé, ce qui évite de prendre de la place pour des fonctions dont vous n'avez pas besoin. *PC-Shell* et *PC-Desktop* représentent les deux pôles principaux de ce programme. *PC-Shell* est, comme son nom l'indique, un « shell », qui permet de visualiser et de modifier fichiers, disques et répertoires. Il est entièrement géré par des menus déroulants, et est d'une utilisation très simple. Entre autres fonctions, citons l'édition de fichiers, le déplacement de répertoires (avec tous les fichiers et sous-répertoires qu'ils contiennent !), les comparaisons de fichiers ou de disques... Ces différentes fonctions, si elles sont d'une utilisation particulièrement facile, sont en général moins puissantes que leurs équivalents Norton. Seule la manipulation de répertoire propose des options qui en sont absentes. Leur intégration est en revanche un bon point, puisqu'il est possible de tout contrôler depuis le même écran. Norton Integrator a la même fonction, mais est d'un usage moins intuitif. *Desktop* est la seconde partie des *PC-Tools.* Il se compose d'un traitement de texte, d'un gestionnaire de données, d'un agenda-calendrier gérant les conflits (il vous indique quand vous avez prévu de faire plusieurs choses en même temps !), de calculatrices diverses et variées, d'un gestionnaire de plan et de divers modules de fax et de communication modem ou réseau. Si ces derniers n'auront que peu d'intérêt pour l'utilisateur « moyen », les autres couvrent la plupart de besoins personnels, et remplaceront avantageusement les traitements de texte ou les bases de données habituelles.

Autour de ces deux programmes (*PC-Shell* et *Desktop*), se trouvent un certain nombre d'utilitaires fort pratiques, qui permettent (dans le désordre) de rechercher des fichiers ou des chaînes de caractères sur un disque, protéger les fichiers contre l'effacement en les recopiant dans un répertoire spécifique, chercher des virus (le module fourni à cet effet semble performant) ou faire des Backups de votre disque dur... Trois de ces utilitaires sont aussi fournis pour l'environnement graphique Windows 3, respectivement un « launcher » qui ajoute une liste de commandes au menu principal de chaque fenêtre, un programme permettant de récupérer des fichiers effacés et un programme de Backup travaillant en tâche de fond. Je suis loin d'être exhaustif ; mais tout cela se paye par un espace disque occupé très important (ce défaut se retrouve, dans une moindre mesure, chez les Norton Utilities !). Alors, lequel choisir ? Si vous êtes un bidouilleur, un patcheur, les « Norton's » me semblent plus appropriées. Si vous désirez utiliser le traitement de texte ou la base de données, *PC-Tools* est le bon choix. Si vous hésitez entre ces





PC-Tools dans sa version 7.1 représente une aide considérable au possesseur de PC, de qualité comparable à celle des Norton Utilities.

EN VRAC

PHILIPS : CAP SUR LE MULTIMEDIA

Après Tandy, c'est au tour de Philips de proposer son *PC* multimédia. Basé sur un processeur 386sx cadencé à 16 Mhz, il offre, dans le désordre, 1 Mo de mémoire vive (ce qui est tout à fait insuffisant, par exemple, pour utiliser Windows multimédia !), un disque dur de 40 Mo (idem), un lecteur de 1,44 Mo et un affichage VGA couleur.



Plusieurs CD accompagnent cette machine : la version CD du dictionnaire Robert et du dictionnaire bilingue Collins, le *Oxford Dictionnary Concise, En route* (atlas routier) et le *Guide Européen des Affaires* (je doute que cela vous intéresse beaucoup...). Un jeu est également fourni. Un CD Audio et un casque complètent l'ensemble. Le prix, 16 000 F environ, est plus qu'excessif pour une telle configuration et nous ne pouvons guère vous la conseiller. Le minimum pour utiliser le multimédia est un PC 386dx33, disposant de 4 Mo de mémoire de 100 Mo de disque dur et d'un affichage Super VGA. Il est étonnant que Philips propose une machine aussi limitée...

Jean.-Loup Jovanovic

deux extrêmes, sachez pour finir que l'interface de *PC-Tools 7* reprend celle de Windows (mais en mode texte !).
L'avantage est une bonne ergonomie, l'inconvénient est une certaine lenteur sur les machines de « milieu de gamme » (286 et 386sx).
Attention, la version 7.0 (le numéro de version est indiqué sur la boîte) souffrait de quelques bugs désagréables et était encore plus lente.
Je n'ai détecté aucun bug dans la version 7.1, donc choisissez cette version !

Jean-Loup Jovanovic

Expose éduque

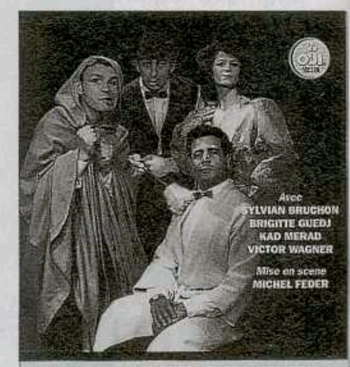
La nouvelle est tombée sur nos téléscripteurs : Expose Software, le nouvel éditeur français spécialisé jusqu'à présent dans les jeux d'action, se lance sur le marché des éducatifs. Toute la gamme à venir sera basée sur l'utilisation d'un crayon optique très simple, fourni avec les logiciels. Mais le crayon seul devrait également être disponible pour un prix très raisonnable. Les premiers logiciels seront axés sur la reconnaissance des couleurs, des formes, etc, la cible étant celle des enfants de 4 à 6 ans. Les logiciels seront d'abord développés sur *ST* (la machine de prédilection chez Expose) mais devrait être disponible sur *Amiga* et *PC* un peu plus tard. A l'heure actuelle, des accords sont en cours avec Coktel Vision et Disney pour la diffusion de ces nouveaux produits.

Dogue de Mauve

Histoires camiques...

Sylvian Bruchon a deux amours : l'écriture de scénario de jeu d'aventure et le théâtre. Après nous avoir invité à séjourner sur l'île de Maupiti, il nous convie à le suivre sur les planches d'un théâtre parisien, le Funambule.

En compagnie de ses trois compères, les Kamikazes, il nous fait (re) découvrir l'univers loufoque et tendre de l'humoriste Pierre Cami (1884-1958). Ces *histoires camiques* sont une succession de quatorze sketches délirants qui mettent en scène plus de quarante personnages. Du harem de zanzibar à l'exploration des forêts vierges, du moyen âge à l'ère de la machine à vapeur, on en redemande tant les acteurs jouent juste et les textes sont « percutants » de drôlerie. Pour Sylvian, l'expérience théâtrale ne s'arrête pas là. Il répète actuellement, *Le Singe Fou*, une



pièce qu'il a écrite. Mais n'allez pas croire qu'il a abandonné le domaine des jeux informatiques. Le troisème volet des aventures de Jérôme Lange, *Soukaya*, est en phase finale de scénarisation. Si vous désirez en savoir plus, venez l'applaudir, lui et ses Kamikazes, tous les soirs (20 h 30) du mardi au samedi au théâtre du Funambule (53, rue des Saules, Paris-18e). Il sera enchanté de partager ses passions. L. Defrance



Dix ans passés à simuler

Au début des années 80, Bill Stealey et Sid Meier se rencontrent au cours d'une conférence qu'organise la société qui les emploie.
Au cours d'une pause café, Bill et Sid, amateurs de jeux vidéo, s'éclipsent pour aller dans une salle d'arcade. Sid, programmeur, n'arrête pas de battre Bill dans un jeu le joueur contrôle un avion.
Ce dernier, ancien pilote de l'armée de l'air, s'étonne de voir qu'il perd systématiquement.
Sid lui répond qu'étant programmeur, il a pu analyser la façon dont a été programmé le jeu et en tirer parti !
Il ajoute même que le jeu est très moyen et que lui, peut faire beaucoup mieux.
Bill, un instant songeur, lui dit : « Si tu peux faire une simulation de vol de meilleure qualité que ce logiciel, moi je peux le vendre ».
Grâce aux précieux conseils de Bill, le jeu programmé par Sid Meier subit ensuite plusieurs changements. Il sort finalement sous le titre de *Hellcat Ace* sous le label Microprose Simulation Software.
C'était il y a dix ans, au moment où un magazine du nom de *Tilt* faisait sa première apparition.

Man-X

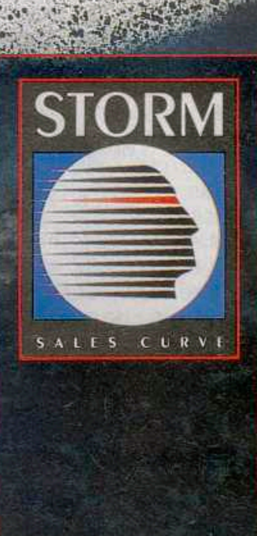




LE CDI FRANÇAIS !
Hatier et Philips annonce le premier CDI intégralement réalisé en France. Il s'agit d'un produit éducatif dénommé *Tom le Maximagier*. Il propose 724 images et plusieurs « petits jeux » (puzzle, coloriage...). Son prix et sa date de disponibilité ne sont pas encore connus.

J.-L. J.





Patches sur PC

Si, sur *ST* et *Amiga,* les exemples et textes explicatifs sur le « patchage » et l'édition de secteur sont foison, ce domaine est fort peu décrit sur *PC.* C'est pourtant la machine sur laquelle « trafiquer » une sauvegarde ou entrer un « poke » est le plus facile.

Cet article concerne plus précisément les jeux qui permettent des sauvegardes, l'exemple utilisé étant *Eye of the Behodler 2.* L'éditeur de secteur est celui des Norton Utilities, mais n'importe quel autre éditeur (celui de *PCTools,* par exemple) peut faire l'affaire.
Disk Editor (DE, l'éditeur de secteur des NU) a l'immense avantage par rapport à la plupart des éditeurs de permettre des comparaisons faciles entre deux fichiers, et ce depuis n'importe quel endroit de ces mêmes fichiers. Cela permet, outre la recherche d'un éventuel virus, la détection des octets modifiés entre deux sauvegardes. Prenons l'exemple du matériel que transportent vos personnages. Arrivé à un certain point, vous bloquez par manque d'un objet (une clef, par exemple). Deux cas de figure sont possibles : soit vous avez déjà rencontré une clef similaire dans votre aventure, soit c'est un objet encore inconnu. Dans le premier cas, rien de plus simple que de reprendre une sauvegarde dans laquelle vous possédez cet objet, et de faire deux sauvegardes, l'une avec et l'autre sans, tous les autres paramètres restant identiques (sauvegardez en A, posez l'objet, et sauvegardez immédiatement en B). Quittez, copiez vos sauvegardes dans des fichiers de secours (pour pouvoir réessayer si vos modifications « plantent » le programme) et lancez DE. Sélectionnez le mode « deux fenêtres », et chargez une sauvegarde dans chaque. Faites scroller les deux fenêtres de façon à ne plus avoir le nom du fichier (qui est différent). Et lancez « Comparer ». DE positionne les fichiers sur les premiers octets différents, en l'occurrence sur l'inventaire ! Avec d'autres jeux, cela peut ne pas marcher aussi facilement, et, par exemple les objets posés sur le sol pourraient par exemple être sauvegardés AVANT les inventaires. Ou encore les sauvegardes pourraient avoir un format compacté, ce qui rendrait toute comparaison impossible. Ce n'est heureusement pas le cas de *Eye 2.* L'inventaire se compose d'un certain nombre d'objets, codés chacun par deux octets. Le premier permet de donner des informations sur l'objet (est-il identifié, etc...). Le second est un code correspondant à l'objet lui-même. Et le code de l'objet que vous avez posé (une clef dans notre exemple) est à « 00 » dans la seconde sauvegarde, ce qui permet de le repérer dans la première. Rien de plus simple que d'ajouter la même paire d'octets dans l'inventaire de votre sauvegarde actuelle, par exemple à la place d'un autre objet dont vous n'avez pas besoin !
La totalité de ces modifications ne devraient pas prendre plus d'une quinzaine de minutes.
Pour ce qui est des objets que vous n'avez pas encore rencontrés, la technique est similaire, mais nécessite un peu plus de temps. Prenez, dans le jeu (à un moment quelconque), un personnage, et remplissez tous ses emplacements d'objets divers. Sauvegardez. Enlevez lui tous ses objets, et faites une autre sauvegarde (sous un autre nom !). Il suffit maintenant de comparer les deux fichiers pour repérer le début et la fin de l'inventaire. Il faut maintenant le remplir des objets « possibles ». Si la structure de cet inventaire est évidente (cela fait de *Eye 2* l'exemple parfait), il suffit d'essayer successivement toutes les combinaisons : 01 00, 01 01 ... 01 0A, etc... Puis, si vous n'avez pas trouvé l'objet recherché, essayez avec 02 01 ..., puis 03 01 ... Fastidieux, mais nécessaire.
De multiples autres variations sont permises sur ce type de sauvegarde.
Une dernière remarque : ne patchez que si vous êtes désespérément bloqués depuis plusieurs jours, que vous craquez et que c'est votre dernière solution.
Une fois, une seule, je me suis permis de modifier une sauvegarde (c'était dans *Ultima V* : arrivé près de la fin, j'étais nettement trop faible pour vaincre les monstres, et je ne pouvais plus ressortir pour monter des niveaux). A n'utiliser donc qu'avec une grande modération, sous peine de perdre tout intérêt pour le jeu !

Jean-Loup Jovanovic

Des patches pour simplifier Eye of the Beholder 2...

... INFOS

Game Genie : pas bête...

**Après les tips en pagaille et les codes véhiculés sous le manteau, voici le nouvel outil de choix des tricheurs sur console NES ! Ce passe-partout est une cartouche qu'on insère en premier dans le logement de la console ; puis la cartouche de jeu se connecte dessus. Simple. La languette de plastique qui dépasse est indispensable pour pouvoir ensuite extraire simultanément la Game Genie et le jeu. Il ne vous reste plus qu'à consulter le livre de codes spéciaux livré avec la cartouche tricheuse et à entrer ce code grâce à l'écran de saisie de la Game Genie. Vous obtiendrez ainsi, au choix, selon les codes et selon les jeux, l'accès à tous les niveaux, des vies infinies, toutes les armes imaginables, plus de vitesse, etc. Vous pourrez même accéder à des niveaux secrets ou modifier la valeur des bonus !
La Game Genie NES est pour l'instant disponible en version anglaise. A cause de différences de programmation, seuls certains codes fonctionnent sur les cartouches françaises... Il vous faudra donc attendre jusqu'à juin prochain pour acheter (600 F environ) la version française, avec son livre de 400 codes français pour 60 jeux français sur NES.
Une Game Genie Megadrive est aussi en préparation. Prévue en France pour Septembre...**





L'une des séquences les plus originales de la démo : le coureur en 2D qui tourne en rond dans sa cage vectorisée sur une musique à la fois belle et mélancolique. Délire conceptuel ou parabole philosophique ? En tous cas, c'est beau et fort bien fait...

VOYAGE AU PAYS DE

Salut les kids ! On ne le répètera jamais assez, vous êtes de plus en plus nombreux à nous regarder et à nous écrire pour nous faire part de vos idées et de vos critiques. Continuez, ça nous intéresse ! Ceux qui nous suivent depuis le début ont déjà pu voir combien Micro Kid's avait évolué depuis sa création. Notre but : vous montrer ce que le papier ne pourra jamais vous faire voir ni entendre. Et il semble que vous y ayez pris goût ! Tant mieux, car c'est grâce à vous que Micro Kid's peut vivre et s'améliorer...

Dogue de Mauve

Les possesseurs de *ST* avaient eu droit à leur mégadémo dans le numéro 98 de *Tilt*, il était donc logique que les Amigaistes bénéficient du même traitement. Cette fois, Dogue de Mauve et Eric Ramaroson vous convient à un voyage dans le monde fabuleux créé par le groupe Razor 1911. D'ailleurs, « Voyage », c'est le titre de cette démo.Vous traverserez des pistes étoilées, des plages de bitmap tournoyantes où résonnent les accords d'un piano enchanteur. Vous partirez en navette spatiale pour explorer des planètes désertes à bord de votre robot. Vous verrez le monde électronique des hommes en deux dimensions et les spirales vertigineuses des vectorballs argentées sous l'étendard glorieux de Razor 1911.

Le ton est donné : vous n'allez pas en croire vos yeux !

Les fans de démos sur *Amiga* connaissent certainement le groupe Razor 1911, composé d'une bonne quinzaine de membres disséminés à travers l'Europe. *Voyage* est leur contribution à une « démo-compétition » récemment organisée lors d'une coding-party qui s'est tenue au Danemark, fin 91. Etaient présents des groupes comme Crystal, Anarchy ou Silents dont nous vous reparlerons bientôt. Mais commençons sans plus attendre notre *Voyage* en insérant la disquette dans le drive de l'*Amiga*...

La démo commence par l'image d'un visage aussi terrifié que terrifiant sur lequel se découpe le logo Razor. Un beau design signé Drake, l'un des graphistes du groupe.

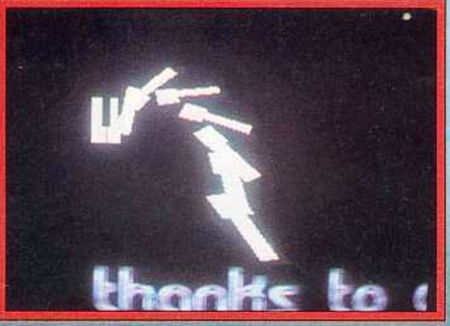
Vient ensuite la présentation, annoncée par une suite de superbes effets qu'il est bien plus facile d'apprécier que d'expliquer. Le générique des membres du groupe s'affiche à l'écran (avec une ombre sous chaque lettre) au-dessus d'étoiles à cinq branches, ombrées elles-aussi, qui défilent cycliquement. Enfin, un immense logo Razor scrolle horizontalement au mi-



C'est un oiseau, c'est un avion ?









Le générique, qui affiche le nom de chaque participant d'une manière inédite, est tout simplement magnifique. Ici, les touches d'un piano viennent s'assembler en 3D pour former un clavier. En bas, le scrolling de texte raconte la genèse de la démo.

LA DEMO

Voyage est une démo à la fois belle, novatrice et variée. L'Amiga ne cessera jamais de nous étonner.

lieu de l'écran. Relativement simple à programmer, cette séquence n'en a pas moins un excellent impact visuel. A noter que toute la partie programmation a été réalisée par Sim alors que les graphismes sont dus au talent de Drake et Murdock. Quant aux musiques, présentes durant toute la démo, elles sont l'œuvre de Codex, Tip et Mantronix, un compositeur du groupe Phenomena.

Après un temps d'attente (durant lequel l'*Amiga* précalcule comme un fou), « A PRODUCTION CALLED » arrive en tournoyant à l'écran, suivi d'une traînée lumineuse, un peu à la façon du générique de *Superman*. Magnifique ! Puis le titre, *Voyage*, apparaît sous la forme d'un beau logo plein écran qui s'affiche en ondoyant. Un effet d'autant plus joli qu'il est court. Comme si le programmeur l'avait fait « juste pour le plaisir ». Enfin, l'écran devient blanc et « explose » littéralement à la figure du spectateur. Un nouveau « générique » commence, le nom de chaque participant et les logos de différents BBS (équivalent de nos serveurs minitel) apparaissant sous la forme d'un graphisme bitmap plats en 3 couleurs, zoomés et déformés en 3D et en temps réel. A la façon de *Wing Commander 2*, et ce, sur un simple *Amiga* ! C'est tellement bien fait qu'une seule question m'est venue à l'esprit : quand ces gens feront-ils un jeu ? Les plus attentifs remarqueront sûrement que le scrolling en bas de l'écran est :

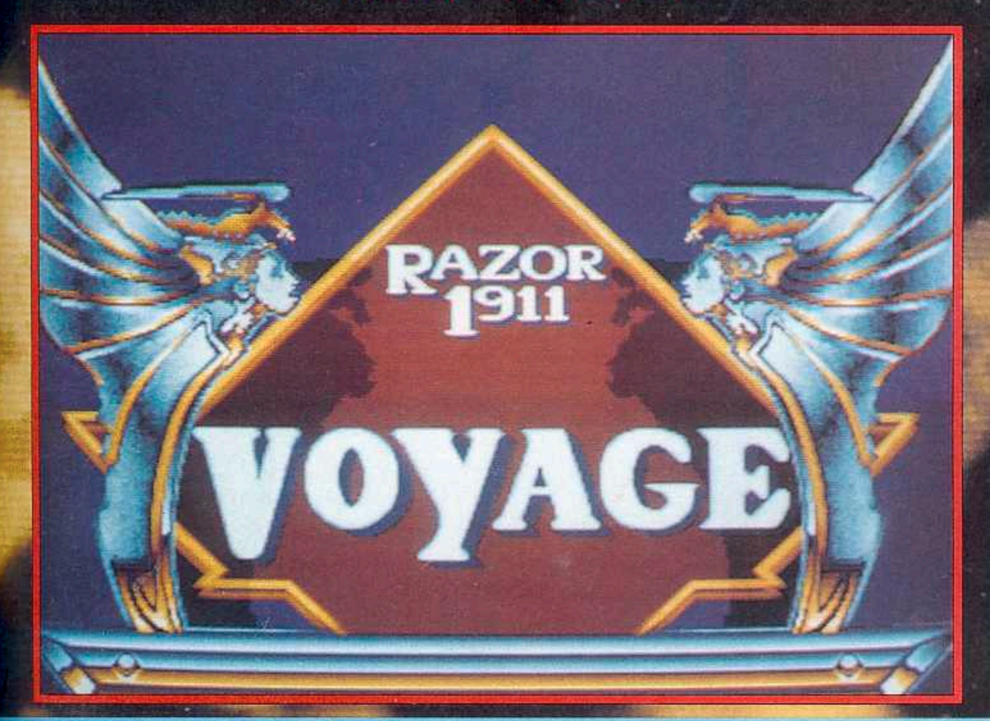
a) parfaitement synchronisé avec l'apparition des logos ;

b) à espacement proportionnel, c'est-à-dire que la distance entre chaque lettre reste la même, quelle qu'en soit la largeur.

Une fois encore, les démo-coders sur *Amiga* font montre d'un souci de finition que leurs collègues sur *Atari* se permettent rarement. Phénomène que tous déplorent mais qui pourrait être amené à changer avec les prochaines mégadémos ST. Mais revenons à nos moutons (électroniques)...

Vient ensuite une séquence dont je rêvais depuis longtemps : au-dessus d'un sol tournoyant, un robot en 3D faces pleines super détaillé se déplace. Au bout de quelques secondes, il se rapproche et vomit une boule de feu blanc qui emplit l'écran. Superbe, même si la 3D est un peu lente (car comportant énormément de polygones). On le voit ensuite sur le faîte d'une montagne tandis que le décor, plein écran, défile en un scrolling parallax qui fait honte à *Shadow of the Beast*. Après un court intermède, vous verrez un super-

Non, c'est le logo Voyage qui sert de présentation à la démo. Il se forme sous vos yeux ébahis en ondulant de très belle façon. Sim, le programmeur, fait à la fois la preuve de son talent et de ses qualités de « designer ».



Une seule question : mais quand ces gens feront-ils un jeu ?

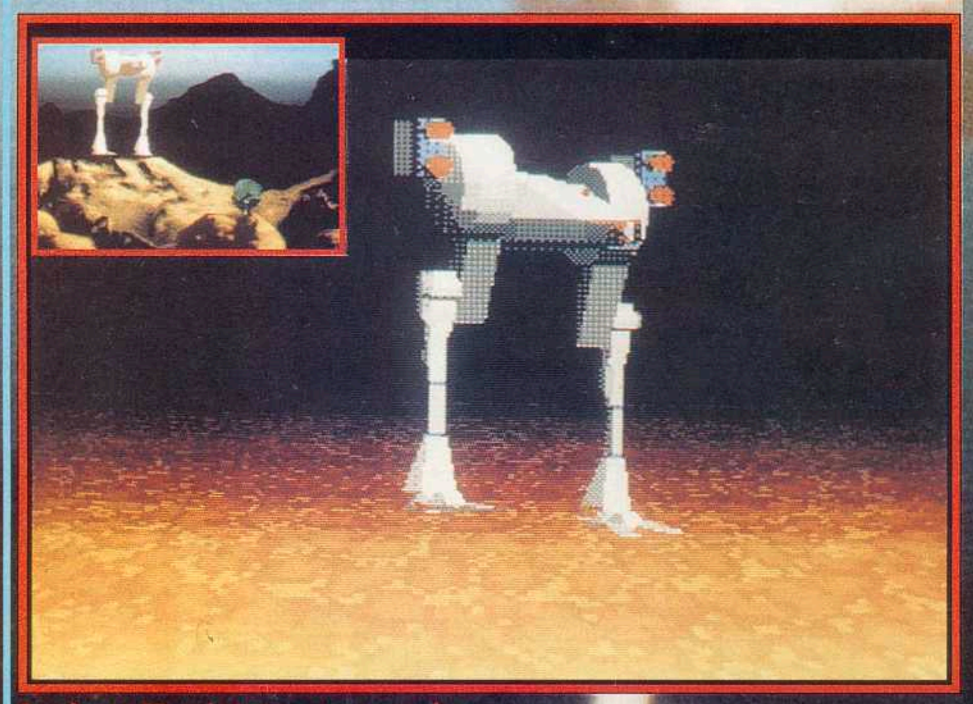
Une réalisation...



digne de Wing...



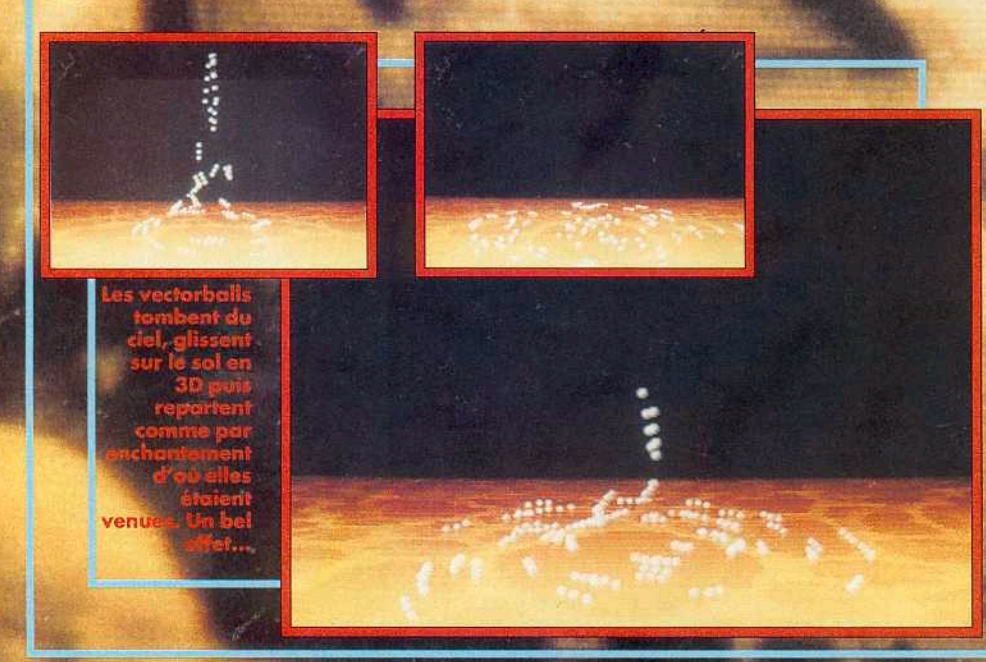
Commander sur PC.



Ce robot en 3D, qui n'est pas sans rappeler l'ED 209 de Robocop, évolue dans un superbe décor.

be vaisseau aller et venir dans un décor spatial (chapeau pour l'effet de réacteur !).
Il fera rapidement place à un logo composé de points multicolores qui explose à la manière d'un feu d'artifice.
Le screen suivant reprend le principe du sol tournoyant. Mais cette fois, c'est une pluie de vectorballs qui tombe du ciel, rebondit puis forme une spirale qui remonte vers les cieux. Un bel effet, déjà développé sur *ST* par *Humungus*, du groupe Overlanders mais qui profite ici d'un superbe design. Après quelques « écrans de pub » où s'affichent les coordonnées de Mantronix, Sim et Drake, on voit apparaître un personnage en 3D qui court au milieu d'une pièce en rotation (représentée en fil-de-fer) dont il finit d'ailleurs par s'échapper.
Original et bien fait, d'autant que la musique accompagne parfaitement les images.
Enfin, vous aurez droit à une séquence de « greetings » où les auteurs souhaitent à leurs confrères et relations diverses un joyeux Noël et une bonne année. Sympa, non ?
Et, pour terminer, le générique final se compose d'un logo formé de points qui ondulent en vagues concentriques et par-dessus lequel défilent les crédits (le « qui fait quoi » des démos).
En un mot comme en cent, *Voyage* est un must absolu pour tous les amateurs de démos sur *Amiga*. C'est même l'une des plus belles jamais réalisées sur cette machine.
Alors, qu'est-ce-que vous attendez ? Foncez vous la procurer...
Nous diffuserons prochainement des images de *Voyage* dans Micro Kid's, ainsi que les plus belles créations d'Alcatraz, de Crionics, de Anarchy, etc. Détail important, il faut savoir que la plupart des démos récentes sur *Amiga* nécessitent un méga de RAM.

Voyage vous emmène là où nul autre Amigaiste avant vous n'a posé les yeux. 3D détaillée et graphismes bitmap fouillés, le mélange est réussi !



Les vectorballs tombent du ciel, glissent sur le sol en 3D puis repartent comme par enchantement d'où elles étaient venues. Un bel effet...

Eh oui, c'est déjà terminé. Tandis que défile le générique de fin, vous pourrez admirer les vagues de points qui forment le fond. Du beau travail !



Pour tous renseignements, composez le 3615 Tilt ou écrivez à :

Tilt
Démos Micro Kid's,
9-13, rue du Colonel-Avia,
75754 Paris Cedex 15

Et, comme toujours, n'hésitez pas à nous envoyer vos propres créations originales. A bientôt !

Dogue de Mauve &
Eric Ramaroson


1992... 2 évènements choc :
LES JEUX OLYMPIQUES
D'HIVER
SUPERSKI 2
Atari ST/STE-Amiga 500/500+/2000-PC-Amstrad CPC6128
MICROÏDS
Avec SUPER SKI 2, défendez les couleurs de votre nation et vivez à l'heure des JEUX OLYMPIQUES D'HIVER.
Retrouvez l'ambiance des compétitions : slaloms géant et spécial, bobsleigh, hot-dog, saut à ski, descente ...
Le réalisme et les sensations sont garanties par le système 3D utilisé pour recréer le décor.
Les vues de votre skieur varient selon les épreuves (vues: de face, de dos, de profil, de dessus...)
SUPER SKI 2, le seul logiciel qui vous offre des médailles d'or à foison.
58,chemin de la Justice 92290 CHATENAY MALABRY TEL (1)46 32 24 35
MICROÏDS

Harlequin



A l'instar du superbe Mario Bros 4, Harlequin peut récupérer d'innombrables bonus. Dans le cas présent, le bonus récupéré lui permet de nager sous l'eau comme un poisson...

Ce superbe jeu de plates-formes est un modèle du genre. Une animation très souple, des graphismes fouillés, une jouabilité extraordinaire et un terrain de jeu monstrueusement vaste : c'est un hit comme je les aime ! Après une journée de jeu, je n'étais parvenu qu'à explorer 10 % de l'univers d'Harlequin. A vous de jouer !

Editeur : Gremlin.

Voici le bâtiment que vous devez explorer. La flèche indique où se trouve Harlequin.

Chimerica est le nom de l'univers enchanteur dans lequel vous allez lutter, un monde de rêve et de cauchemar.

Différentes atmosphères s'enchaînent au long de la partie. Les monstres y sont variés, les pièges différents, mais le héros doit dans tous les cas actionner un grand nombre de leviers afin de déclencher des mécanismes secrets qui lui permettront d'aller toujours plus loin...

Harlequin développe une ambiance de jeu très attachante. Pas de combats incessants ou de pièges à répétition. Il s'agit plutôt d'humour et d'habilité. Les graphismes très colorés de ce programme sont excellents sur *Amiga*. Mais plus encore que le dessin, c'est la disposition et l'originalité des plates-formes qui est captivante. On trouve bien sûr des plaques en mouvements ou des ascenseurs. Mais il y a bien plus original. Par exemple, vous traverserez des tunnels en marchant à quatre pattes, vous glisserez sur des plates-formes recouvertes de billes, vous rebondirez sur de monstrueux ressorts. Autre élément intéressant, Harlequin doit très souvent grimper des parois obliques. C'est superbe. Les graphismes profitent enfin de plusieurs éléments « bonus » : un parapluie pour limiter la casse en cas de chute, un ballon sur lequel on peut rebondir pour mieux



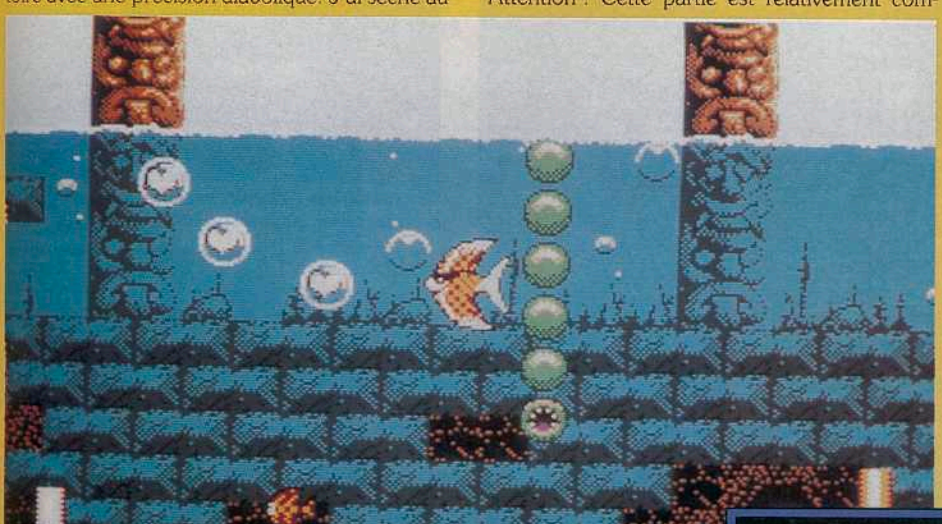
Harlequin dévale une pente.

Edito

***U**ne belle fournée de hits dans ce numéro avec* **Epic** *qui dépasse, et de loin,* **Wing Commander 2** ! *Bullfrog ne déçoit pas avec* **Populous II** *qui est encore plus prenant que l'original. Une mention spéciale pour l'excellent jeu de plates-formes qu'est* **Harlequin**. *Enfin, une bouffée d'air dans un genre qui a du mal à se renouveler :* **Chessmaster 3000** ; *le meilleur jeu d'échecs sur micro ? C'est l'avis de Jacques Harbonn. Du nouveau pour les amateurs de courses de voitures avec* **Big Run** *sur* **Amiga**. *Les personnages de Disney font un numéro convaincant dans* **La Bande à Picsou**, *sur* **Amiga** *également.*

Man-X

détruire les ennemis... L'ambiance visuelle de ce soft est en tous points excellente mais elle va aussi de paire avec une jouabilité et une animation hors norme.
Lorsqu'il saute, Harlequin peut orienter sa trajectoire avec une précision diabolique. J'ai séché au



Mais il y a toutefois des contraintes. Harlequin/poisson est obligé de remonter régulièrement à la surface pour refaire le plein d'oxygène.

deuxième tableau avant de comprendre que l'élan pris par le personnage était indispensable pour passer la série de tapis roulants !
Et bien sûr, tous ces exploits sont accompagnés

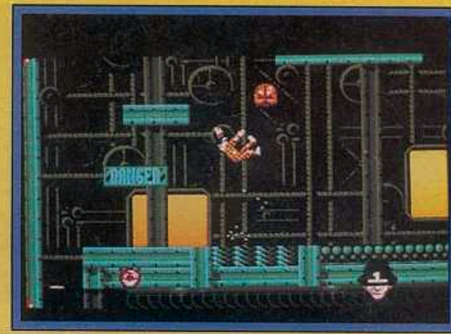


Pour éliminer ces monstres, Harlequin lance des projectiles en forme de cœurs ! Plusieurs tirs sont nécessaires pour éliminer celui-ci. La puissance des tirs est augmentée par l'obtention de certains bonus.

d'une animation fluide et comique. Votre héros glisse en position de skateur, il se cramponne à une paroi comme un alpiniste, court, saute ou rampe avec presque autant de classe que le personnage de *Prince of Persia* !
Ajoutez à cela quelques bruitages rares mais que l'on a pas l'habitude d'entendre, des « ouaaaa », des « zinggg », des « slonggg », c'est un délice. Vraiment, j'ai craqué sur la mise en scène de cette partie, d'autant qu'elle s'accompagne d'un scénario vaste et puissant.
Attention ! Cette partie est relativement com-

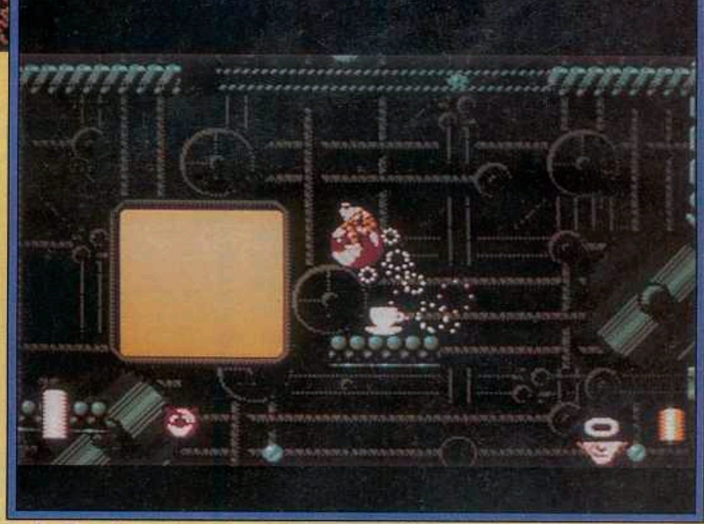


Le parapluie lui permet de ralentir sa chute.



Certains éléments du décors sont très utiles. Dans le cas présent, Harlequin se sert des effets rebondissants de ses ressorts.

plexe. Non pas que les énigmes proposées soient insurmontables, mais surtout parce que le terrain de jeu est vraiment très grand.
Pour chaque scène, Harlequin va collecter des tonnes de bonus, de l'énergie, des parapluies, des missiles qui le protègent pendant un certain temps, des ballons, etc.
Quelques situations spéciales vont en outre apporter un « plus » stratégique au jeu. Les leviers



Le ballon-kangourou est un des innombrables bonus que peut, et même doit, utiliser Harlequin pour parvenir à ses fins. En outre, le ballon lui procure une sorte d'invicibilité.

dont je vous parlais plus haut sont très importants. Ils déclenchent des plates-formes, des trappes, parfois des pièges. On trouve également des textes d'indices, des murs secrets emplis de bonus.

Man-X : oui !

Harlequin *fait partie de ces logiciels qui, a priori, ressemble aux autres jeux de plates-formes qui pullulent sur le marché. Mais il suffit d'y jouer quelques minutes pour se rendre compte qu'***Harlequin** *si situe largement au-dessus des ordures que nous servent habituellement les éditeurs qui ne cherchent qu'à exploiter un filon. Beaux graphismes, belles animations, excellent environnement sonore,* **Harlequin** *est un jeu de plates-formes comme on en voit peu sur micro depuis quelques mois. Un must.*


Au premier niveau, Harlequin s'attaque à l'ascension d'une énorme horloge. Pour cela, il utilise les plates-formes, mobiles ou non, et doit éviter tout ce qui lui tombe sur la tête.


Ces leviers actionnent des plates-formes ou des portes.

C'est cette richesse stratégique qui vous empêchera de sombrer dans la monotonie d'un jeu trop classique.
Je conseille très vivement ce logiciel à tous les amateurs d'action plates-formes, quel que soit leur niveau. En effet, si *Harlequin* est loin d'être facile, il propose quelques options de jeu très appréciables. Sûrs de la qualité de leur produit et surtout de sa longévité, les concepteurs de cette aventure n'ont pas hésité en effet à incorporer d'une part un mode « continu » et d'autre part une possibilité de sauvegarder plusieurs positions dans le jeu. Alors là, quand j'ai vu ça, j'ai craqué. C'est tellement rare... Merci à vous ! Amis des jeux de plates-formes, achetez, c'est un ordre !

Olivier Hautefeuille

Piotr, oui !

Lorsqu'ils décident de débuter l'élaboration d'un jeu, les concepteurs sont face à un choix : ou ils créent un nouveau concept, ou ils exploitent une veine déjà utilisée. Dans ce second cas, il est tentant de faire comme ses petits camarades et d'offrir des logiciels sans aucun intérêt les uns par rapport aux autres. Ou bien on choisit, comme Gremlin avec ce superbe Harlequin*, de pousser le genre dans ses derniers retranchements, en refusant tout compromis de qualité et en alliant le meilleur en matière d'animation, de bruitages, d'humour, de scénario, etc.* Harlequin *n'est certes pas le jeu ultime mais il a été élaboré avec un tel soin qu'il est promis à devenir un classique, un de ces jeux dont nous autres, journalistes, vous rabattons les oreilles à force de références et de comparaisons. Il n'a rien de révolutionnaire, n'est pas le résultat des cogitations d'un génie ou d'un groupe de travail impressionnant. Non, c'est juste la preuve qu'une production honnête et sans concession à la médiocrité permet un résultat de haute qualité. Chapeau, Gremlin !*

Piotr Korolev



Beau, très maniable et garanti pour durer, du jeu de plates-formes comme je les aime. A ne pas manquer !

TYPE ______ plates-formes

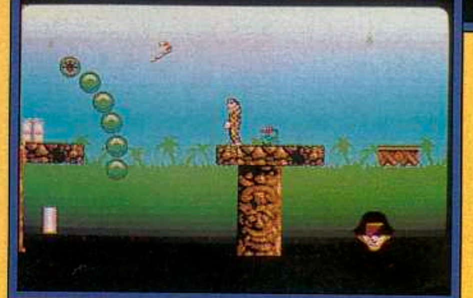
GRAPHISMES ______ **17**
La richesse des décors est impressionnante. Toutes les ambiances sont très bien rendues et quel souci du détail !

ANIMATION ______ **18**
Scrolling multi-directionnel, mouvements réalistes du perso, comment faire mieux ? !

BANDE-SON ______ **15**
Les bruitages sont un peu rares, mais quand ils sont là, il sont originaux et fins.

PRIX ______ **C**


Moment délicat du jeu : avant d'atteindre cet endroit du jeu, Harlequin doit se livrer à une série de sauts très spectaculaires et des courses avec élan.


Certains bonus vous procurent de l'énergie.

Robocod

James Pond, l'ultime agent secret aquatique, repart pour une nouvelle mission. Muni d'une armure extensible au look très « Robocop », il va une fois de plus devoir déjouer les plans du machiavélique docteur Maybe. *Robocod* est un jeu de plates-formes original et bien réalisé qui séduira les amateurs.

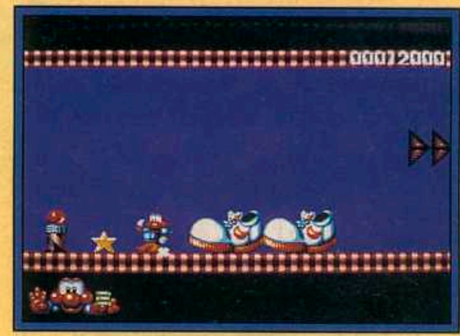
Robocod pourra franchir quasiment tous les niveaux du jeu à pied (ou devrais-je dire nageoire ?). Mais l'avion, une fois découvert, lui facilitera singulièrement la tâche.

Editeur : Millenium. Distributeur : US Gold (Tél : 19. 44. 21. 625. 3388) ; conception et programmation : Chris Sorrell ; design additionnel : Steve Bak ; graphismes : Chris Sorrell, Leavon Archer et Paul Dobson ; bande-son : Richard Joseph.

« I'll be back ». C'est en substance ce qu'avait lancé le docteur Maybe lorsque ses plans machiavéliques avaient été contrés par l'agent James Pond (dans le jeu du même nom). Et, malheureusement, il a tenu parole ! Le savant fou s'est emparé de l'usine de jouets du père Noël et a dissimulé des explosifs dans une série de pingouins en jouet. Pingouins qui vont être vendus dans le monde entier et risquent de provoquer des dégâts considérables... Une seule solution : James Pond. L'agent du F.1.5.S (lisez « FISH », c'est-à-dire « poisson ») doit repartir en mission pour, une fois de plus, mettre à bas le maléfique Maybe. Son but : s'infiltrer dans l'usine et désamorcer les pingouins piégés. Chaque hangar visité avec succès permettra à Robocod d'accéder au suivant. Attention, cependant, car il existe une (ou plusieurs ?) salle cachée qu'il lui faudra découvrir pour mener sa mission à bien. Evidemment, c'est à vous que revient la tâche de diriger Robocod dans les méandres de l'usine arctique. Vous contrôlez votre poisson cybernétique à l'aide du joystick en lui faisant traverser les salles immenses de l'usine de jouets. Evidemment, Maybe a été mis au courant de votre arrivée et a envoyé ses sbires à votre rencontre. Vous devrez affronter des cartes à jouer volantes, des hommes-bonbons, des voitures sauteuses, des pingouins aggressifs et j'en passe... Heureusement, vous disposez de votre Expandosuit, une armure robotisée qui peut s'étirer à volonté. Elle vous permet d'explorer chaque tableau par le haut et, le cas échéant, de vous accrocher à des plates-formes aériennes pour éviter certains dangers (vous pourrez, par exemple, « survoler » des piques mortelles de cette manière).



Des peluches comme s'il en pleuvait !



Faites attention car, après une course rapide, Robocod a tendance à déraper.

Vous dirigez *Robocod* au fil d'un scrolling multidirectionnel en explorant chaque coin et recoin de l'usine. Votre héros qui saute, s'allonge et cours parfois à la manière de *Sonic* (si vous lui faites prendre suffisamment d'élan), est particulièrement bien animé. Sa démarche est souple et amusante (il faut le voir trottiner sur sa nageoire



Inutile d'aller trop haut, les portes sont cadenassées. Vous devrez terminer un niveau avant d'accéder au suivant.

Pierre : oui, mais...

Robocod est vraiment un bon jeu, je suis bien obligé de le reconnaître. Dès le début, on est séduit par les graphismes et la qualité de l'animation. La démarche et les mimiques de Robocod sont sympathiques, de même que les différents adversaires. Qui plus est, le jeu est vraiment immense, avec une foultitude de tableaux secrets disséminés un peu partout. Les dingues de plates-formes et les joueurs minutieux qui se cognent systématiquement dans tous les murs pour vérifier q'il n'y a pas un passage vont adorer ! Pour ma part, j'avoue qu'après une dizaine de niveaux, j'ai fini par me lasser et j'ai reposé Robocod *sur mon étagère. Car malgré tout le bien qu'on peut en dire, cette séquelle de* James Pond *manque quand même de variété. Loin d'être un chef d'œuvre impérissable,* Robocod *est donc un soft agréable, bien dessiné et bien programmé (quoique...). Pas si mal ! Pierre Truchin*

Matériel requis

Amiga
1 disquette 3"1/2
Contrôle au joystick
Notice en français
512 Ko de RAM

caudale !) Les graphismes, dans le style humoristique, sont très soignés, en particulier les peluches du second hangar et les monstres de fin de niveau. Il faut dire que Chris Sorrell, le concepteur du jeu, est aussi une « pointure » en matière de graphisme (il a commis, entre autres, ceux de *Fire & Brimstone*). J'avoue avoir été très surpris de voir que le même individu s'était chargé de la partie programmation et de fort belle façon. Sans être parfaitement réalisé (il y a souvent des ralentissements lorsque James Pond fonce à toute allure, qu'il tombe de haut ou simplement lorsque plusieurs gros sprites se déplacent à l'écran), Robocod exploite bien l'*Amiga*. Le scrolling, plein écran, est très fluide et profite d'un effet parallax agréable. Contrairement à la version console, cependant, le plan parallaxique n'est pas composé de graphismes colorés mais d'un motif monochrome (avec effet de transparence) répété sur tout l'écran. Pas aussi joli, certes, mais très efficace, cependant, pour simuler la neige dans

Note 17

Original, amusant et bien réalisé, *Robocod* fera la joie des petits et des grands... pour peu qu'ils soient amateurs de plates-formes.

TYPE ______ plates-formes

GRAPHISMES ______ **16**
Les graphismes sont vraiment réussis et exploitent bien les capacités de l'*Amiga* en la matière.

ANIMATION ______ **16**
Les mouvements des sprites sont fluides et bien décomposés. Quant au scrolling, il est tout à fait honnête.

BANDE-SON ______ **12**
La musique guillerette qui accompagne l'action est amusante mais ne restera pas longtemps dans les mémoires... Les bruitages, pour leur part, sont assez succincts.

PRIX : ______ **C**

Axel : oui !

Plus fort que Sonic *? Plus super que* Mario *? Extraordinaire ? Fabuleux ? Mégabalèse ?* Robocod *n'en finit pas d'être porté aux nues ! Cela est-il justifié ? Réussir à concurrencer les consoles sur leur propre « plate-forme » est déjà un exploit. On peut toujours reprocher à l'équipe de Millennium d'avoir pris un peu de* Mario *(bonus à détruire avec la tête, passages secrets...), beaucoup de* Sonic *(déplacements, plongée sous-marine, sauts et destructions des ennemis en les écrasant...) et quelques grammes de* Blue's journey *(monstre de fin de niveau) pour donner vie au nouveau* James Pond, *personnage existant déjà depuis des années sur micro. Pourtant, en y regardant de plus près, on découvre quelques traits personnels qui rendent le personnage déluré et unique. Le fait qu'il prenne son pied, je veux dire qu'il s'étire verticalement d'une hauteur de plus de 10 écrans, est une trouvaille magnifique.*
Techniquement c'est parfait, sauf peut-être l'action qui consiste à avancer suspendu par les bras dont l'animation n'est pas performante et manque de rapidité. Au niveau de la grandeur du territoire à parcourir, Robocod *écrase tous ses concurrents. Les passages secrets sont nombreux et derrière chaque porte se cachent trois niveaux qui peuvent être terminés de façons différentes. Mais ce qui m'a le plus excité, dans le bon sens du terme, ce sont les décors. Surprenants de réalisme tout en gardant un aspect bande dessinée, les graphismes remportent largement la palme.*
Aux rayons des confiseries, l'handy-bag est de rigueur. Blurppp ! ! Allez, vous en reprendrez bien un petit peu !

Axel Münschen

Si vous avez aimé...

Si vous avez aimé *Robocod* mais qu'il vous en faut plus, voici une petite sélection de jeux qui devraient vous intéresser...

Turrican II de Rainbow Arts :

Turrican II se rapproche de *Robocod* par la taille immense des tableaux, les bonus cachés à récupérer et les multiples adversaires qu'il vous faudra éliminer. *Turrican II*, cependant, fait beaucoup plus de place au côté shoot'em up que *Robocod* et la haute technologie y remplace l'humour



James Pond de Millenium :

Bien sûr, c'est le premier logiciel qui vient à l'esprit lorsque l'on parle de *Robocod*. L'aîné, cependant, a fort bien vieilli. Et il reste suffisamment différent pour mériter votre attention. Si vous ne le connaissez pas encore, vous pouvez vous laisser tenter...

Quik & Silva de New Bits :

Entre *Turrican* et *James Pond*, on trouve *Quik & Silva*. Très « plates-formes », le jeu comporte aussi une part importante de shoot'em up. Votre personnage explore d'immenses tableaux en bondissant de passerelle en passerelle tout en détruisant ou en évitant une multitude d'ennemis. Difficile mais prenant...





Flexion... extension... Grâce à son expandosuit, Robocod peut s'étirer à volonté. Bien pratique pour explorer l'usine par le haut, d'autant que notre héros est aussi capable de s'agripper au décor.

l'écran principal... La difficulté est bien dosée, chaque partie de l'usine introduisant de nouvelles difficultés et des nouvelles ruses pour les surmonter. La variété est aussi de la partie, avec des bonus particulièrement utiles mais souvent cachés. Les ailes d'anges ou l'avion, par exemple, vous permettront de vous déplacer librement au travers d'un niveau et de vaincre vos adversaires avec plus de facilité.
En effet, comme dans *Sonic* ou *Mickey*, *Robocod* se débarasse de ses ennemis en leur sautant dessus (une ou plusieurs fois), ce qui réclamera de votre part de bons réflexes et une bonne coordination.
Bref, *Robocod* est une réussite en matière de jeux de plates-formes. Graphismes de grande qualité, animation fluide, astuces nombreuses et bien conçues, humour... Tous les ingrédients sont réunis pour faire un bon jeu. Seule la bande sonore m'a déçu car elle est loin d'exploiter au mieux les possibilités de l'*Amiga*.

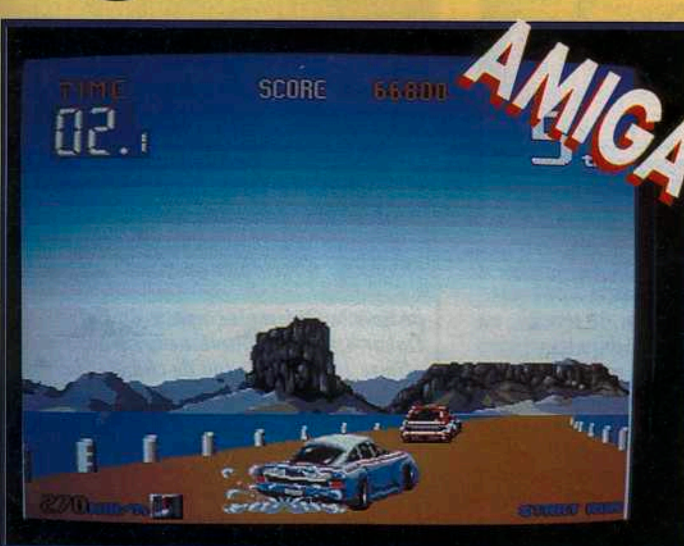
Dogue de Mauve

Les tableaux de bonus vous permettront d'augmenter votre score à peu de frais.

Robocod est disponible sur :	
ATARI ST	AMIGA
MEGADRIVE	

Big Run

The Sales Curve quitte le monde des shoot-them-up *(Silkworm, SWIV)* pour celui des courses de voitures. S'il ne révolutionne nullement le genre, *Big Run* se révèle cependant bien réalisé et assez prenant, pour peu que l'on recherche un jeu d'arcade et non un simulateur de conduite.



A une telle vitesse, ne vous étonnez pas si vous dérapez...

Editeur : The Sales Curve. Programme : David C. Bowler ; graphismes : Shaun McClure, Rob Whitaker ; bande-son : Doomsday Machine.

Les courses de voitures de tout poil restent à l'honneur en ce moment. Après le fabuleux *Vroom* (Tilt d'Or 91) sur circuit automobile et l'excellent *Lotus II* sur les routes américaines, vous allez pouvoir tâter du Paris-Dakar avec *Big Run*. Vous affrontez huit concurrents sur chaque portion de circuit. Le but est double : tout d'abord parvenir à boucler chaque sous-étape avant la fin du temps imparti, mais aussi réussir à terminer parmi les trois premiers pour accéder à la course suivante. Le premier parcours est assez simple et vous permettra de vous familiariser avec votre bolide. Celui-ci se conduit très aisément : accélérateur, frein et boîte simplifiée à deux vitesses. Vous pouvez même vous passer complètement du frein classique pour ne recourir qu'au frein moteur, particulièrement efficace. La tenue de route ne pose pas non plus de gros problème et il faudra prendre des virages serrés à grande vitesse pour commencer à voir votre véhicule chasser. En revanche, les autres concurrents sont déjà beaucoup plus gênants. Ils font tout ce qui est en leur pouvoir pour vous empêcher de passer, bloquant volontairement le passage ou même se rabattant brusquement pour vous faire obstacle. Dans les niveaux suivants, d'autres éléments vont venir vous gêner. Tout d'abord, le parcours va devenir beaucoup plus sinueux et les nombreux éléments bordant la piste (arbres, immeubles, cases, chameaux, etc.) constituent une grave menace lors des sorties de route. D'autre part, un certain nom-



Les graphismes sont plutôt fidèles à la borne d'arcade originale.



Bilan du Paris-Dakar : Tilt en tête ?



Attention ! Si vous ratez un virage, vous risquez fort de vous heurter à plus dur que vous... Et quelques secondes perdues peuvent vous empêcher d'être qualifié.



S'il n'a rien d'original, *Big Run* est cependant bien réalisé et assez prenant, ce qui est le principal.

TYPE ______ course de voitures

GRAPHISMES ______ **13**
Les graphismes sont corrects mais auraient pu être plus travaillés.

ANIMATION ______ **17**
Rien à dire de ce côté : tout bouge vite et bien et l'impression de vitesse est parfaitement rendue.

BANDE-SON ______ **16**
Là encore du tout bon. La musique décape et les bruitages évocateurs peuvent servir directement au jeu.

PRIX ______ **C**

bre de véhicules étrangers à la course vont faire leur apparition, pas beaucoup plus faciles à doubler que les concurrents eux-mêmes. Ajoutez à cela que la piste est vraiment dangereuse. Passe encore qu'elle se sépare en deux voies étroites, séparées par des bornes en béton (la signalisation l'annonce à temps pour agir en conséquence), mais les nombreux monolithes qui la parsèment sont un danger constant et obligent à des réflexes fulgurants pour les éviter au dernier moment. Enfin, les nombreuses montées et descentes limitent le champ de vision et obligent à une conduite plus instinctive. Tous ces facteurs réunis font que vous avez peu de chances d'aller bien loin la première fois. Toutefois, vous disposez de trois options continues, utilisables tant pour continuer une course même après la fin du temps réglementaire, que pour entamer un nouveau parcours alors même que vous ne figurez pas dans les trois premiers. A ce propos, quelle que soit votre place, elle a son importance car elle conditionne votre position de départ à la course suivante.

La réalisation est de bonne facture. Côté graphismes, les décors sont correctement dessinés mais les paysages peu variés. Il faut dire à la décharge des graphistes qu'il est assez difficile de varier les décors dans le désert ! L'animation est l'un des points forts du logiciel. Les program-



La carte du désert matérialise le chemin que vous avez parcouru.

meurs de *Sales Curve* ont parfaitement réussi à donner l'impression de vitesse, la vision limitée dans les virages ou les accidents de terrain, ou encore le « balayage » du paysage dans les virages serrés ou lors des sauts. La bande-son est tout aussi réussie, avec une excellente musique soutenue par de bons bruitages de moteur qui servent directement au jeu (on peut parfaitement s'y fier pour changer de vitesse). La jouabilité ne pose non plus aucun problème. Comment *Big Run* se positionne-t-il face à ses concurrents ? Il est bien difficile de le comparer à *Vroom*. Ce dernier mise sur la richesse de la simulation, au prix d'une prise en main initiale un peu plus ardue, tandis que *Big Run* est avant tout un jeu d'arcade où l'aspect



Et hop ! Un petit saut...

simulation est un peu laissé pour compte. En revanche, *Big Run* est très proche dans son concept de *Lotus II*. *Mais si ce programme n'a plus de secret pour vous, Big Run* en est le successeur tout désigné.

Jacques Harbonn

Spirit : non

Je serai beaucoup plus partagé que Jacques. Oui,* Big Run *bouge bien et sa bande-son vaut la peine d'être écoutée. Mais à mon avis, non seulement il n'apporte rien face à ses concurrents, mais encore il se montre inférieur à* Lotus II *sur bien des points. Les différents paysages/conditions atmosphériques de* Lotus II *apportent une tout autre dimension au jeu, d'autant qu'elles sont souvent remarquablement mises en scène. Les différences d'animation et de bruitages sont à mon avis trop minimes pour faire vraiment pencher la balance du coté de* Big Run. *Si vous voulez une course de voitures type arcade, tournez-vous donc plutôt vers* Lotus II... *à moins que vous ne l'ayez déjà !

Spirit

Piotr : non

Et boum ! Encore un jeu pour rien...* Big Run *ne présente aucun défaut rédhibitoire, aucun bug assassin et pourtant, il ne présente guère d'intérêt. Il faut dire qu'avec les grandes pointures déjà éditées dans le genre de la course automobile (*Vroom, Indi 500, Lotus II*), les nouveaux concurrents ont intérêt à présenter de sérieux arguments s'ils veulent se faire une place sur le podium. « Oui, mais ça parle du Paris-Dakar », me rétorquera-t-on. La belle affaire ! En quoi le fait de changer la couleur de l'arrière-plan ou les plans de coupe peut-il provoquer un regain d'intérêt ? Non, désolé : malgré une réalisation assez soignée et des détails sympathiques,* Big Run *n'a pas grande chose pour ravir la pole position.

Piotr Korolev

The Chessmaster 3000

A peine mis le point final à l'article consacré à *World Class Chess (WCC)* que nous recevions un autre logiciel d'échecs, *The Chessmaster 3000 (CM3000)*. J'avoue avoir pensé un instant que la comparaison risquait fort de tourner court, vu la qualité du premier. Eh bien il n'en est rien comme vous allez le voir !



Globalement, Chessmaster 3000 est supérieur à World Class Chess, que nous avons testé dans nos pages Hits du mois précédent.

Editeur : Mindscape.
Programme : Andrew Iverson, Rick W. Glenn, David Bringhurst, Donald W. Laabs, Michael E. Duffy, Dan Baumbach ; graphismes : Richard Payne, Tansy Brooks, Erica Benson, Jeff Griffeath.

C3000 vous permet de personnaliser votre adversaire, son style de jeu et sa puissance d'analyse.



Un ingénieux système de multifenêtrage permet une bonne visualisation de la partie.

Tout comme *WCC*, *CM3000* propose la visualisation de l'échiquier en 2 ou 3D. Les graphismes sont excellents et les différents jeux de pièces bien travaillés. Outre les pièces classiques, vous pourrez choisir un jeu qui tire son inspiration de l'héroïc-fantasy ou un autre où les pièces sont simplement représentées par leurs initiales. Le relief du mode 3D est bien rendu, mais l'angle de vue un peu trop fuyant ne facilite pas la reconnaissance des pièces. De plus, il n'est pas possible ici non plus de modifier l'inclinaison ou la rotation du plateau de jeu. Globalement *CM3000* se montre cependant bien supérieur à *WCC* au niveau graphique. L'entrée des positions s'effectue à la souris, au joystick ou au clavier. Toutefois, le système utilisé à la souris est légèrement moins pratique que dans *WCC*. En effet, ici il faut maintenir le bouton appuyé jusqu'à ce que la pièce arrive à destination. Si vous lâchez ce bouton par erreur en cours de trajet et que le coup soit possible, il ne vous restera plus qu'à revenir en arrière pour corriger votre erreur. *The Chessmaster 3000* offre lui aussi de nombreuses options. Certaines sont communes aux deux programmes : retour arrière sans limitation (par reprise coup par coup classique ou le système original de retour sur liste comme dans WCC), jeu en aveugle, horloge, inversion de l'échiquier, liste des coups, affichage de la réflexion de l'ordinateur avec la ligne de recherche et éventuellement les meilleurs variantes, impression, sauvegarde et choix de l'accompagnement sonore (bip ou petite musique digitalisée). D'autres options sont spécifiques à



L'excellente qualité des graphismes élimine les problèmes de pespectives.

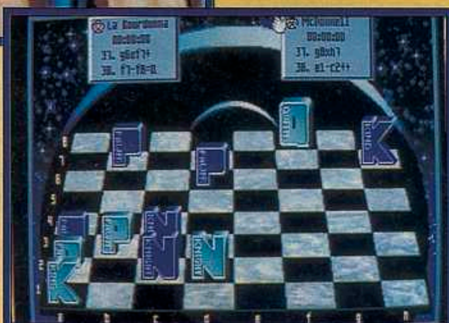
CM3000. Ainsi le programme vous propose de personnaliser votre « adversaire » : importance respective de chaque pièce (avec possibilité de différencier les deux camps), style de jeu (équilibre attaque/défense ou matériel/position, vision du jeu, profondeur de la bibliothèque d'ouverture, estimation des nuls). Chaque personnalité peut être sauvegardée, ce qui permet de disposer ainsi d'adversaires très « différents », à la fois dans le style de jeu et la puissance d'analyse. L'idée est intéressante et dépasse le simple gadget, d'autant que le logiciel vous en propose 18 prédéfinies parmi lesquelles vous trouverez Capablanca, Lasker, Morphy, Nimzovitch ou encore Tal ! (pour les débutants, précisons qu'il s'agit de Grands Maîtres ayant marqué leur époque à la manière d'un Fisher ou d'un Kasparov). Les débutants ont été aussi particulièrement soignés par *CM3000*. Le mode professeur permet de visualiser les coups légaux d'une pièce, mais aussi les pièces en prise et la « couverture de terrain » de vos pièces. Les conseils proposés au joueur disposent d'options particulièrement intelligentes.
Tout d'abord, on peut attribuer un temps de réflexion pour un conseil particulier supérieur au temps moyen en cours. Ensuite, on peut obtenir une analyse du programme très détaillée, pouvant même remplir un écran entier (en anglais malheureusement). Il ne s'agit en fait que de la mise

Spirit : oui !

J'ai complètement adoré le système de « personnalités », qui a été beaucoup développé par rapport aux versions précédentes. Toutefois, j'ai trouvé un peu « gros » d'introduire le nom de grands champions dans des simulations qui, quelles que soient leurs qualités, ne viennent pas à la cheville de ces Maîtres. Cela étant dit,* The Chessmaster 3000 *est un grand programme et les différentes options d'apprentissage sont vraiment d'une grande utilité et très bien réalisées. Apprendre les ouvertures devient un plaisir alors que cette étape m'avait toujours plutôt rebuté dans les manuels. Je vous laisse, car je termine justement d'étudier la variation Tarrash de la défense française avant d'affronter « Capablanca 3000 » !



Vous pouvez affronter quelques-uns des meilleurs joueurs d'échecs que l'histoire ait connus. Quant à les battre, cela ne dépend que de votre niveau...



Selon vos goûts ou votre humeur, vous pouvez changer le « look » de vos pièces.

en mot de la ligne de recherche, mais l'idée est loin d'être mauvaise.
Toujours pour les débutants, le soft se charge de l'apprentissage des règles de base, et donne même un véritable cours d'échecs en 10 leçons de difficulté croissante, avec contrôle de l'assimilation par de petits exercices. Ces cours sont vraiment très bien faits et pourront même servir utilement le joueur moyen voulant se remettre quelque notion particulière en mémoire. Le programme s'occupe encore de vous apprendre les principales ouvertures de manière bien plus agréable que la lecture d'un manuel. Vous y découvrirez 168 lignes principales et variations, ce qui est loin d'être négligeable. Comme vous le voyez *CM3000* se montre légèrement supérieur à *WCC* au niveau des options et les aides proposées au débutant sont plus complètes (bien que les parties commentées de *WCC* soient vraiment captivantes). En ce qui concerne les niveaux de jeu, les deux programmes se tiennent. *CM3000* permet de régler indépendamment les temps des deux camps, mais *WCC* est plus proche des conditions exactes de tournois.
Qu'en est-il de la force du programme en partie normale ? Eh bien j'avoue avoir été surpris des progrès réalisés par rapport aux versions précédentes 2000 et 2100.
La bibliothèque d'ouverture est correcte bien que plus classique que celle de *WCC*. De plus, *CM3000* ne semble pas reconnaître les interversions, ce qui peut l'amener à sortir de sa bibliothèque prématurément.
En milieu de partie, *CM3000* se montre très fort, quasiment du même niveau que *WCC*, mais dans un style bien différent. *WCC* joue plus en finesse tandis que CM3000 se montre vraiment exceptionnel dans les combinaisons, mais moins brillant dans le jeu positionnel. De plus, j'ai pu observer qu'il se montre redoutable avec ses deux fous mais perd une partie de ses moyens si on annihile ces pièces en début de partie.
C'est assez peu courant sur un logiciel d'échec récent et méritait d'être signalé. En fin de partie, *CM3000* reste excellent, maîtrisant sans problème opposition et règle du carré.
En fait le joueur débutant ou faible risque d'avoir quelques problèmes à battre *CM3000* même au niveau faible et il lui faudra sans doute recourir à une « personnalité » moins éclairée pour y parvenir.
En conclusion, *The Chessmaster 3000* apparaît donc comme un excellent programme, pouvant venir à bout de plus d'un joueur de première catégorie, mais capable aussi de se mettre à la portée du débutant et de le faire progresser plus rapidement grâce aux nombreuses aides disponibles. Le challenge face à *World Class Chess* se solde par un match nul et quel que soit votre choix, vous ne serez pas déçu.

Jacques Harbonn

Note 18

The Chessmaster 3000 est très fort mais possède de nombreuses options pour se mettre à la portée des débutants et les faire progresser rapidement.

TYPE ____ échecs

GRAPHISMES ____ **16**
Les jeux de pièces, tout comme les échiquiers sont bien travaillés et le relief 3D bien rendu

ANIMATION ____ **–**
Il n'y a pas ici de réelle animation, tout se limitant au glissement des pièces.

BANDE-SON ____ **10**
(carte son)
Seuls quelques bips ou courts morceaux digitalisés animent le programme, mais cela ne pose aucun problème dans un jeu d'échecs.

PRIX : ____ **D**

La Bande à Picsou : la ruée vers l'or

En dépit de quelques défauts et d'un scénario finalement assez banal, cet épisode de *La Bande à Picsou* (qui n'a rien à voir avec celui des versions consoles) plaira aux plus jeunes comme aux plus âgés, grâce à la variété de l'action et l'humour des animations.

Editeur : Disney Software.
Programme : James Sargent, Franck Schwartz, Bill Zielinski ; graphismes : Denise Wallner, David Mullich, R. Scott Morrisson ; bande-son : Kyle Johnson, David Thiel.

Les programmeurs Disney nous offrent ici un programme fort différent des logiciels pour consoles parus il y a quelques mois. Signalons d'emblée un fait peu courant sur *Amiga* (mais qui commence à le devenir) : le contenu des deux disquettes peut être transféré sur disque dur, la protection s'effectuant par codes. Toutefois, il convient de corriger une légère erreur du fichier d'info : les deux dernières lignes du boot de lancement doivent être remplacées par les suivantes :
CD DH0 : DUCKTALE (si vous avez créé le répertoire correspondant sur votre première unité de disque dur)
DUCKTALES
Les possesseurs de mémoire étendue (1,5 Mo



Le célèbre Picsou en train de prendre un de ses bains quotidiens dans « sa » mer de pièces d'or. Moment de détente avant de se lancer dans le formidable pari qui l'oppose à Flairsou.

minimum et, mieux encore, 2,5 Mo) pourront transférer tout ou une partie du programme sur disque virtuel. Ces éléments ont leur importance car le programme effectue de nombreux accès disquette qui ralentissent considérablement le jeu, l'installation sur disque dur ou virtuel apportant ici un confort quasi indispensable.

Mais revenons au jeu lui-même. Cet épisode de *La Bande à Picsou* vous confronte à l'un de vos plus redoutables adversaires : Flairsou. Jaloux de votre titre de plus riche canard au monde, il vous



Une virée en avion recrée toute la loufoquerie et le délire des cartoons de Walt Disney.

propose un défi : gagner le plus d'argent possible en un mois. Pour cela, vous disposez de différents moyens complémentaires. Le premier (le plus utilisé) consiste à se rendre dans différents pays pour y conquérir un trésor. L'atlas électronique vous sera d'une grande utilité pour estimer la nature et le montant de ce trésor, ainsi que la durée du voyage. Toutefois, cet atlas ne peut être consulté que dans le bureau de Picsou et le reste du temps, il faudra tenter l'aventure à l'aveuglette. Avant de vous retrouver sur les lieux, il va falloir piloter le fameux avion de Flagada. Je peux vous assurer que cette étape est un véritable morceau d'anthologie tant que l'on n'a pas intégré le maniement très spécial de cet avion. Après quelques traversées (et bien des crashes aussi), l'entreprise devient plus aisée et éviter les différents obstacles devient presque facile (en mode facile toutefois, car en mode difficile, c'est une tout autre paire de manches). Ces obstacles sont complètement délirants : nuages vous retournant complètement (gauche-droite, voire dessus-dessous !), montgolfière larguant pianos et autres enclumes, foudre, pylônes électriques dont les câbles jouent les élastiques, etc. On se croirait dans un dessin animé de Tex Avery (qui a d'ailleurs fait partie de l'équipe Disney au début). Une fois sur place (et après un atterrissage plus ou moins brillant), n'imaginez surtout pas que le trésor vous est acquis ! Il faut encore le gagner à la sueur de votre front en effectuant l'une des quatre épreuves suivantes : alpinisme, survie dans la jungle, exploration des cavernes ou safari-photo. L'épreuve d'alpinisme vous fait grimper sur les plates-formes, soit directement en attrapant le rebord supérieur, soit en ayant recours à votre grappin. Il faut alors vous positionner correctement et découvrir la bonne



Dans les cavernes : stratégie et orientation.

Avis Spirit : oui mais...

Je suis tout à fait d'accord avec Jacques. Au début, on en prend plein les yeux et le jeu semble fabuleux par sa variété et la qualité de certaines animations (principalement lors des nombreux intermèdes animés). Mais plus on joue, plus on en découvre les limites. Les phases d'action du même type sont quasiment identiques d'une épreuve à l'autre et certaines sont mal traitées. Paradoxalement, le jeu reste prenant et l'on a envie de se battre pour écraser Flairsou. Mais peut-être suis-je un peu partial du fait de mon amour immodéré du monde Disney ?

Spirit

coordination pour lâcher la corde. Les tunnels pourront vous faire gagner du temps (raccourcis éventuels) mais, en revanche, les Rapetou, Miss Tic, les animaux sauvages ou les rochers qui roulent peuvent se révéler très dangereux. L'étape de survie vous fait avancer dans la jungle en sautant de plate-forme en liane, voire en utilisant un ani-



Vous ne pouvez consulter l'atlas que dans le bureau de l'oncle Picsou.

mal comme radeau improvisé. Dans les cavernes, c'est surtout vos sens de la stratégie et de l'orientation qui seront mis à contribution. Vous devrez en effet rejoindre le trésor en évitant la momie qui vous poursuit et les précipices sans fond. Pour le safari, rapidité et coup d'œil suffisent pour engranger la plus belle moisson d'images. A côté de ce moyen principal (recherche de trésors), il existe





Flairsou propose un pari à Picsou : gagner le plus d'argent possible en un mois. Les archi-milliardaires passent le temps comme ils peuvent...

Note 15

Ce jeu est assez varié au premier abord mais, paradoxalement, un peu trop répétitif par la suite.

TYPE ______ ??

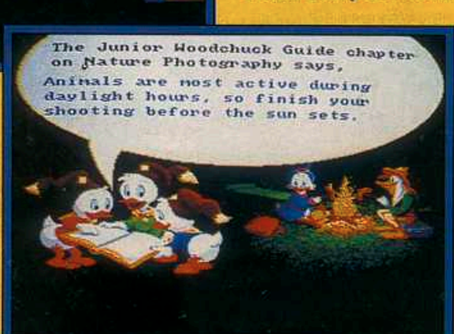
GRAPHISMES ______ **16**
La plupart des écrans sont bien travaillés et certains sont même superbes.

ANIMATION ______ **15**
A coté de certaines animations « cartoon », quelques scrollings (rares heureusement) sont hideux.

BANDE-SON ______ **14**
Les bruitages sont variés et les digitalisations vocales très bien utilisées.

PRIX ______ **C**

deux autres moyens de gagner de l'argent. Le premier consiste à plonger dans le coffre Picsou qui regorge de ses habituels trillions de dollars en pièces et de retrouver justement une pièce rare. Le second moyen est plus classique, puisqu'il s'agit de jouer en bourse. La méthode est connue : acheter bon marché et revendre cher. Mais méfiez-vous des opérations de Flairsou qui peuvent sérieusement perturber le marché.
Comme vous le voyez, ce programme est varié à souhait. Qu'en est-il de la réalisation ? Elle est inégale. Côté graphismes, les choses se passent plutôt bien, bien que certains écrans soient moins travaillés que d'autres. Mais l'ensemble reste d'un bon niveau avec quelques images bien léchées. Côté animation en revanche, le tableau est moins rose. Si certains intermèdes animés sont dignes d'un dessin animé (chute de la bande à Picsou dans une fosse, nage de Picsou dans son tas de pièces d'or) et les animations des personnages souvent correctes bien qu'un peu hachées par-



Comme à l'accoutumée, les Castors Juniors font appel à leur fameux guide pour se tirer d'affaire.

fois, en revanche le scrolling de certains épisodes (dans la jungle en particulier) est une véritable honte (par bloc de 8 pixels et lent par-dessus le marché !). La bande-son combine de bons bruitages à quelques digitalisations sonores venant fort à propos. La jouabilité ne pose aucun problème, une fois que l'on a compris le mode de fonctionnement un peu particulier de certaines épreuves.
En conclusion, bien qu'il ne soit pas un grand jeu, ce programme plaira à tous les mordus de Walt Disney qui retrouveront leurs héros mis en scène de belle manière. Sa variété et ses intermèdes plein d'humour apportent un plus certain.
Toutefois, je pense qu'il ne pourra pas jouir d'une très grande durée de vie en dépit des trois niveaux de difficulté. Jacques Harbonn

Piotr : non

De la même façon qu'il y a ceux qui aiment les dessins animés Walt Disney et ceux qui les aiment moins, il y a les joueurs qui accrocheront pour ce logiciel et ceux qu'il laissera tout à fait indifférents. Car, en dehors de la guerre pro et anti-Disney, il faut bien avouer que le jeu en lui-même n'apporte aucun principe novateur, que la réalisation technique est loin d'être extraordinaire (sans disque dur ou mémoire étendue, la crise de nerf vous guette) et que la jouabilité de l'ensemble est sujet à caution. **De gustibus et coloribus non disputendum :** ***si vous aimez le canard archi-milliardaire et ses petits-neveux, vous accrocherez sûrement. Sinon, vous préférerez sûrement remettre dans votre magnétoscope la cassette de l'intégrale de Tex Avery (qui s'est très vite enfuit de chez Disney). Que voulez-vous, je n'y peux rien :*** **le Chat Porte-Malheur** ***me fait hurler de rire.*** **La Bande à Picsou** ***beaucoup moins...***
Piotr Korolev

Paragliding Simulation

Loriciel développe ici une simulation de parapente originale et bien réalisée. Le jeu est joli, maniable et réaliste quant au pilotage de l'aile. Par contre, on pourra se lasser de cette partie qui ne présente pas assez de variété dans son jeu à long terme. Nous avons décidé de vous parler de ce logiciel dans la rubrique Hit, bien qu'il ne présente pas une note d'intérêt très élevé. Pourquoi ? Parce qu'il était très attendu et qu'il y a beaucoup à dire !

Editeur : Loriciel. Chef de projet : Christophe Gomez ; réalisation et programmation : Atreid Concept.

C'est l'originalité de cette partie qui m'a le plus séduit. Il est rare qu'un éditeur prenne la peine d'explorer un nouveau terrain de jeu et s'attache avec tant de volonté au réalisme de la simulation, plutôt qu'à la simplicité ludique d'un soft 100 % action. Malheureusement, l'excès de zèle des créateurs de *Paragliding Simulation* n'est pas toujours payant. Le jeu vous semblera peut-être répétitif après quelques heures de lutte. La technique du parapente est assez simple. Votre aile vous maintient en l'air lorsque vous progressez contre le vent, mais descend bien sûr inexorablement vers le sol, pesanteur oblige... De ce fait, seuls les courants d'airs chauds vous permettront de prendre à certains moments de l'altitude. Le pilotage de *Paragliding Simulation* est très facile à prendre en main. On pousse le joystick vers la droite pour se lancer sur la piste d'envol, on lève la manette lorsque la voile est bien gonflée et en route pour le vol plané ! Vous pourrez ensuite jongler avec trois positions de la manette pour grimper, planer ou descendre. S'ajoute à cela des demi-



Le ciel est uniforme, les oiseaux sont immobiles. Le décor dans lequel vous évoluez est des plus sommaires et présente vraiment trop peu de profondeur. C'est limite...

tours classiques pour changer de direction. Manié au joystick, le jeu ne pose donc aucun problème de prise en main.
La notice est claire et succincte (ce qui est normal, vu la simplicité du pilotage). On a alors tout le loisir d'apprécier très vite la qualité et le réalisme de cette simulation.
L'animation de ce soft est excellente en ce qui concerne les mouvements de votre personnage. Le réalisme que l'on avait apprécié dans *Kick Boxing* ou l'*Aigle d'Or II*, Loriciel l'a à nouveau exploité ici. Qu'il s'agisse de la course pour pren-



Le pilotage de votre aile ne pose aucun problème grâce à sa bonne maniabilité.

dre son envol ou des demi-tours aériens, les gestes sont précis, souples et ce, même si les sprites sont d'une taille vraiment réduite. Le décor dans lequel vous évoluez est quant à lui plus sommaire. Bien sûr, quelques éléments ajoutent à l'ambiance de la partie (des campeurs aux sommets des montagnes, des maisons dans les vallées, etc.) mais l'ensemble présente trop peu de profondeur à mon sens. Le ciel est uniforme. On y remarque des oiseaux immobiles, pas de nuances dans la ligne d'horizon... C'est « limite ». Côté bruitages, seul le souffle régulier du vent accompagne votre mission. Simple, mais cela suffit bien à retranscrire l'ambiance de ce sport. *Paragliding Simulation* développe pour son jeu un scrolling horizontal très classique. Dans cette version ST, l'écran ne suit pas régulièrement votre progression. Il scrolle par à-coups lorsque vous avez parcouru deux tiers de l'écran. C'est sûrement moins plaisant que le scrolling régulier qui est annoncé pour les futures versions *Amiga* et *PC*. Mais de toute façon, puisque la simulation n'est jamais saccadée, que demander de plus ?
L'un des atouts de *Paragliding Simulation* est qu'il offre divers types de paysages, et surtout plu-



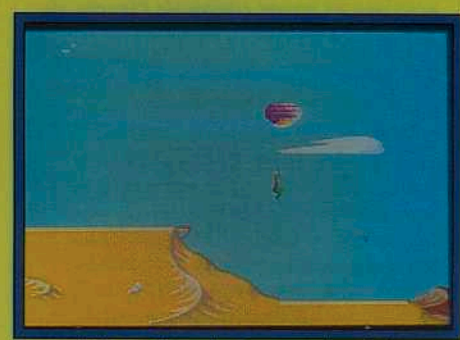
Les concepteurs ont pensé bien faire en créant des pièges irréalistes.

sieurs styles de jeu. Vous allez tout d'abord choisir entre les Alpes, l'Himalaya, les Andes ou le Grand Canyon. Ensuite, il y en a pour tous les pilotes. Novices, vous choisirez l'option « practice ». On y apprend en diverses courtes épreuves le décollage, l'atterrissage sur cible, la collecte en vol de drapeau fixé au sol, etc. Ensuite, c'est le mode « balade » qui permet de se familiariser avec les courants d'airs chauds et froids, les reliefs, les pièges offerts par la partie. Enfin, plusieurs modes de compétitions vous sont proposés : course de vitesse, parcours d'adresse ou collecte d'un maxi-



L'avion arrive beaucoup trop vite et on ne l'évite qu'avec beaucoup de chance.

mum de drapeaux par exemple. Le mode deux joueurs est de la partie, mais chacun devra jouer tour à tour. Dommage, il aurait été amusant de voir deux ailes sur le même circuit.
Qu'est-ce qui fait l'intérêt du pilotage de *Paragliding Simulation* ? C'est en grande partie la juste utilisation des courants ascendants qui vous permettent de reprendre de l'altitude en des endroits précis du parcours. Puisque l'on descend sans cesse durant le vol, il est primordial de trouver ces « pompes » aspirantes et de tourner sur soi-même pour profiter plusieurs fois de suite de leur effet.



Paragliding offre plusieurs styles de jeu.

L'originalité de ce scénario n'est pas exploité au maximum. Dommage, car le jeu est joli et maniable.

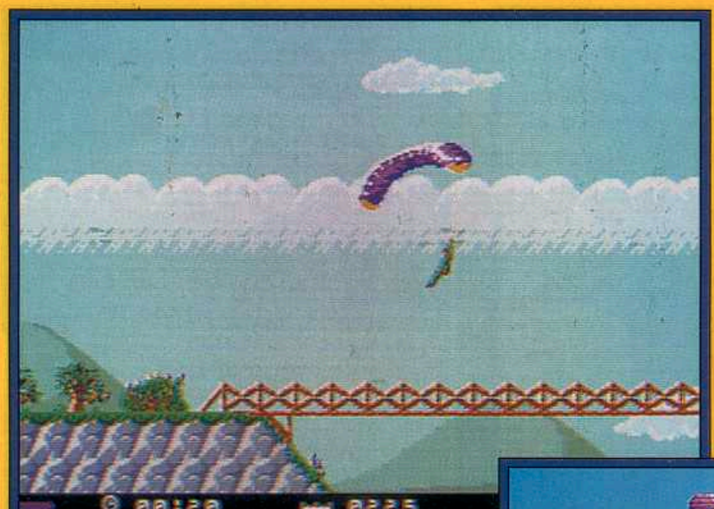
TYPE ________ simulation de parapente

GRAPHISMES ________ **14**
Si le dessin de votre personnage et de votre engin est réussi, le décor externe manque un peu de profondeur.

ANIMATION ________ **17**
Tous les mouvements de l'aile sont très réalistes. Le héros de l'aventure bouge très bien lui aussi.

BANDE-SON ________ **14**
Le bruit du vent est simple mais réaliste.

PRIX : ________ **C**



A mi-chemin entre la simulation et l'action, le jeu n'exploite pas tous les atouts de l'un ou de l'autre.



Utilisez les vents ascendants.

Nous avons apprécié à ce propos les explications et schémas fournis dans la notice au sujet de la dynamique, de la confluence et de la thermodynamique. Cela mis à part, c'est la collecte des drapeaux qui apporte un peu plus d'intérêt à la partie, surtout lorsque ces derniers sont fixés en des points du décor très difficiles à approcher. Enfin, les concepteurs de *Paragliding Simulation* on jugé bon d'incorporer à la partie des « pièges » pour encore étoffer le jeu. Malheureusement, je ne suis pas convaincu par ces derniers. En effet, imaginez un petit avion qui traverse soudain votre ciel aérien...
C'est tout d'abord bien peu réaliste, tous les parapentistes de l'univers vous le diront ! Et pourquoi pas un Boeing ? Ensuite, ce « piège » est bien trop difficile à éviter. Seule la chance vous permettra de ne pas périr entre les hélices de l'avion. Ce dernier arrive en effet si vite, et souvent au même endroit, plusieurs fois de suite, qu'il est parfois impossible de virer ou de l'éviter par le bas.

Seul l'aspect « compétition » et notamment le mode deux joueurs saura vous tenir en haleine pendant plusieurs parties. Mais pour le reste, même aux vues de l'originalité de ce produit et de la qualité de sa réalisation, je pense que *Paragliding Simulation* risque d'en lasser certains. J'aurais souhaité pour ma part que les concepteurs de ce jeu choisissent fermement entre l'arcade et la simulation. Pour l'action, on aurait eu plaisir à rencontrer plus d'ennemis, de pièges... Et dans le choix inverse, la simulation aurait dû être plus réaliste encore, donner par exemple la possibilité de se poser, de se ravitailler et de repartir, ou encore de gérer les caractéristiques de l'aile volante, d'attendre la fin d'un orage pour repartir, de réparer les avaries, etc. Ce soft reste à mi-chemin entre arcade et simulation. Il n'exploite pas complètement les atouts ni de l'un, ni de l'autre.

Olivier Hautefeuille

Max : non !

Je me suis vraiment ennuyé en volant dans le ciel de* Paragliding Simulation. *Le maniement de l'aile volante est trop simpliste et les situations rencontrées sont toujours les mêmes. Un courant d'air chaud pour monter, un piaf qui fait chuter l'engin, rien de tout cela ne saura convaincre les amateurs d'action. La réalisation de ce produit est bien sûr très correcte, surtout en ce qui concerne l'animation du personnage. Mais la platitude des décors et le fait que les quatre terrains de jeu se ressemblent tant, voilà qui est très vite lassant. En bref, je ne vous conseille pas cette aventure aérienne, même si le scénario est alléchant et original, ce qui devient bien rare dans nos ludothèques !

Max Kougloff

Doguy : oui, mais...

Une simulation de parapente... En voilà une bonne idée ! La qualité première de ce jeu vient sans nul doute de son originalité. Le parapente est un sport encore méconnu qui n'avait pas encore, à ma connaissance, été exploité sur micro. Au niveau du maniement, le jeu offre le même type de challenge qu'*Oids *ou* Lunar Lander. *Il vous faut diriger votre personnage avec précision en tenant compte de l'inertie, de l'attraction terrestre et des courants ascendants ou descendants. Cependant, la relative monotonie de l'action (malgré les décors et les épreuves variés) me fait dire que* Paragliding *ne profite pas d'une longue durée de vie. Heureusement, la réalisation, que l'on doit à la brillante équipe d'Atreid Concept, est de bon niveau. Bref, voilà un jeu original et agréable à pratiquer mais qui, à mon avis, manque d'intérêt à long terme. A réserver aux inconditionnels du parapente...

Dogue de Mauve

Populous II

L'équipe de Bullfrog est parvenue à conserver l'esprit du Populous originel, tout en l'enrichissant de manière considérable : une difficile gageure dont elle s'est tirée avec brio.

Editeur : Electronic Arts. Programme : Peter Molyneux & Glenn Corpes ; graphismes : Gary Carr & Paul McLaughlin ; bande son : Charles Callet & Les Edgar.

Populous vous mettait dans la peau d'un dieu, plongé dans l'éternel conflit opposant le Bien et le Mal. Ce second volet reprend ce thème en l'améliorant. Vous êtes l'un des fils naturels de Zeus, le dieu suprême de l'Olympe. En dépit de vos pouvoirs surnaturels, votre père se refuse à vous accorder le titre de dieu. Pour le gagner, il vous faudra prouver votre mérite en vainquant les 32 adversaires divins (y compris Zeus lui-même d'ailleurs) qui dirigent les 1 000 mondes de Populous II. Le programme nécessite 1 Mo de mémoire pour être lancé et peut être facilement installé sur disque dur grâce au petit programme d'installation dédié. Avant de commencer à jouer, vous allez définir la personnalité de votre dieu, en choi-



La cabane d'un de vos fidèles.



Après chaque victoire, Zeus juge de vos performances et vous attribue autant de bonus que vos exploits ont mérité.



La réalisation est de grande qualité et les très nombreuses possibilités supplémentaires enrichissent considérablement le jeu. Une suite qui rend hommage à la qualité du programme originel.

TYPE — wargame

GRAPHISMES — 16
Les maisons et châteaux sont beaux et les fidèles très bien représentés.

ANIMATION — 17
Le scrolling s'effectue sans à-coup et à bonne vitesse et l'animation des fidèles est riche et souvent pleine d'humour.

BANDE-SON — 16
Les bruitages digitalisés sont variés et ont le mérite de servir directement de jeu.

PRIX — C

sissant la chevelure, les yeux et la bouche qui lui conviennent. Cette phase est loin de se limiter au seul aspect esthétique. En effet, votre adversaire va se baser sur votre aspect physique. Ainsi, si votre dieu est menaçant, la lutte risque d'être chaude dès le début, tandis que si votre dieu ressemble à un savant, son vieil ennemi va recourir aux ruses les plus fines pour le combattre. Il faut encore choisir la répartition de vos pouvoirs entre les six domaines d'action : hommes, végétation, terre, air, feu et eau. Pour ma part, j'ai préféré privilégier la manipulation des hommes dans un premier temps, mais vous pouvez fort bien opter pour une répartition plus équilibrée. L'écran de jeu rappelle beaucoup celui de la version précédente. Toutefois, le graphisme est un peu plus travaillé et surtout l'ergonomie est meilleure (le curseur est moins sujet à des errances dans certains cas). Outre les changements de niveau du terrain, qui sont toujours aussi capitaux en début de jeu, vous allez disposer d'un éventail très variés de pouvoirs, que vous allez acquérir peu à peu à mesure de votre progression, mais aussi de vos choix et du monde concerné. Vous pourrez ainsi transformer votre leader en héros : Persée, Adonis, Heracles, Odusseus, Achille ou Hélène, chacun ayant des pouvoirs très différents mais tous impressionnants. Il faut voir par exemple Persée se ruer sur les infidèles, les envoyant au ciel au terme d'un rapide combat ou les carbonisant, tout comme leur demeure. La peste est un bon moyen de perturber le développement adverse, mais gare à la contagion qui est vite arrivée. Le spécialiste de la végétation pourra améliorer facilement sa popularité en plantant de la verdure, mais aussi établir des zones de marécages ou pire encore des champignons détruisant les bâtiments ennemis (là encore, gare à la propagation). Les routes faciliteront les déplacements de vos marcheurs tandis que les remparts protègeront plus efficacement vos installations. Outre le tremblement de terre, la remontée des grosses pierres en surface pourra gêner considérablement les constructions. Foudre, tornade, tempête et ouragan ont des effets plus immédiats. Les dégâts du feu ne sont pas mal non plus : colonne ou pluie de feu et volcan ont des effets ravageurs. Quant à l'eau, elle contrôle les tourbillons mangeurs de terre, les fonds baptismaux (qui font changer la foi des fidèles !) ou les raz-de-marée. Comme vous le constatez, les effets sont véritablement très variés. Le programme se montre un adversaire redoutable. S'il est facile de remporter les premières batailles, les suivantes deviennent de véritables matchs de pan-



Vous pouvez laisser l'ordinateur gérer tout seul la mise à niveau du terrain et vous consacrer à des tâches plus importantes.

Jimmy H. : oui !

Cette fois, je suis en complet désaccord avec Spirit. Si Populous II avait été trop modifié, il aurait risqué de perdre sa particularité qui en fait justement tout son attrait. Les critiques de Spirit sont à mon sens d'autant moins justifiées que le programme a bénéficié d'améliorations à tous les niveaux (graphismes, richesse des situations, animation, bruitages, ergonomie), sans pour autant perdre certaines des qualités de la première version : jeu à deux par modem et sauvegarde par codes (bien trop longs à mon avis cependant). Un jeu passionnant qui vous fera rester de longues nuits devant votre écran.

Jimmy H.



Le nivellement informatisé bute parfois sur des obstacles pourtant faciles.



Les super-héros sont super-efficaces.



Les personnages dans les gradins visualisent l'importance des deux populations en lice : les flammes signalent l'existence d'un leader religieux qui pourra devenir par la suite l'un de vos héros.



Répartissez votre pouvoir entre les différentes disciplines proposées.

Spirit : oui mais...

Je serai moins enthousiaste que Jacques. Certes Populous II a subi de nombreuses améliorations de détails et offre un éventail de « sorts » très variés. Mais je ne vois pas là une véritable progression. Le but du jeu est strictement le même et les moyens d'y parvenir aussi, même s'ils sont plus variés. Dans cette optique, il n'est guère difficile de réaliser Populous III, IV, V, etc., chacun avec leur propre batterie de sorts mais sans aucun autre véritable changement. Toutefois, il serait malhonnête d'oublier de dire que le jeu est prenant, ce qui est quand même le principal !

Spirit

crace où les retournements de situation se succèdent et où la surveillance doit être constante. Après chaque victoire, Zeus vous attribuera un certain nombre de points d'expérience, en fonction de la qualité de cette victoire. La réalisation est excellente. Je vous ai déjà parlé des graphismes excellents et de l'ergonomie améliorée. L'animation est d'un excellent niveau, tant au niveau du scrolling fluide et rapide que de l'animation des fidèles eux-mêmes, variée à souhait (il faut les voir se battre, sauter de joie en cas de victoire, etc.). Les bruitages digitalisés ont une gamme d'action étendue et surtout sont directement utiles au jeu. En dépit d'une ressemblance très marquée avec le premier volet, *Populous II* l'enrichit suffisamment pour justifier pleinement son achat.

Jacques Harbonn

Epic

Après *Robocop 3*, déjà excellent, l'équipe de Digital Image Design nous offre *Epic*, tout simplement stupéfiant. A une réalisation poussant l'*Atari ST* dans ses derniers retranchements s'ajoute un scénario en béton, varié et intelligent. Un programme à ne manquer sous aucun prétexte.

Editeur : Ocean. Programme : Russel Payne ; graphismes : Martin Kenwright & Paul Hollywood ; bande-son : David Whittaker.

Depuis quelques mois, de nombreux éditeurs semblent abandonner peu à peu l'*Atari ST* au profit de l'*Amiga* ou des compatibles *PC*. Pourtant, *Vroom* nous avait prouvé que le *ST* bien programmé peut faire des merveilles et *Epic* le démontre une nouvelle fois, de manière encore plus éclatante, si possible ! Pour ceux qui n'auraient pas lu l'avant-première parue dans *Tilt* 98, voici brièvement le thème du jeu. Une colonie humaine peuplant une planète lointaine de la constellation de Magellan se voit forcée de plier bagage à toute allure car son soleil menace d'exploser. Le gigantesque convoi prend l'espace,



Pour ne pas en arriver là, il fallait mieux gérer votre bouclier de protection.

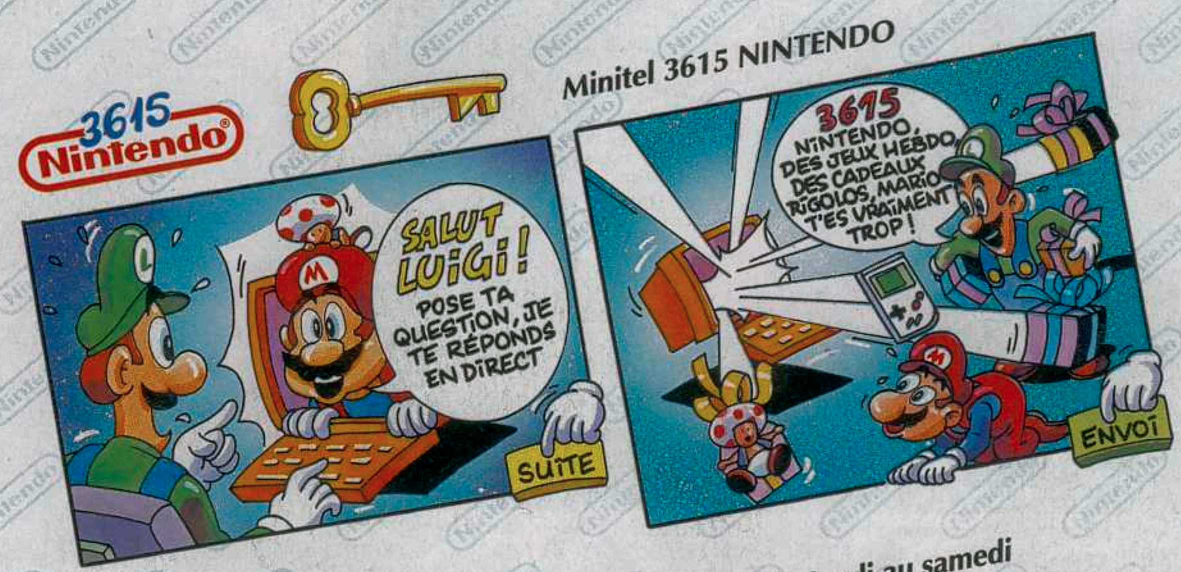
mais risque fort de se trouver à la merci de son belliqueux voisin, l'empire Rexxon. A bord de votre chasseur, vous allez donc effectuer une série de missions très variées, dans l'espace ou sur diverses planètes, pour rendre possible ce voyage. Dès le lancement du programme, on est subjugué par la qualité de la présentation. On a vraiment l'impression d'assister à une longue séquence (plusieurs minutes) de la Guerre des Etoiles. Sur de superbes graphismes bitmap rendant parfaitement l'ambiance de science-fiction, un éventail extrêmement varié de vaisseaux de tous types finement dessinés en vrai 3D se meut avec aisance, se retournant parfois pour se faire admirer sous toutes les coutures. En dépit du nombre parfois important d'objets 3D simultanés, l'animation reste rapide. Les séquences très diverses s'enchaînent avec bonheur et sans la moindre interruption en dépit des chargements. Si les graphismes et l'animation sont déjà stupéfiants, la bande-son concoctée par le grand David Whittaker vous laissera tout simplement sans voix ! Il a eu l'idée d'utiliser une technique très prisée sur *Amiga*, celle des soundtrackers. On digitalise le son de plusieurs instruments et l'on pilote ensuite



Une animation très réussie pour les vaisseaux dans l'espace.

le tout par une « partition » appropriée. Les avantages sont nombreux : son de bonne qualité (rien à voir avec celui créé directement par l'infâme processeur sonore du ST) et encombrement bien moindre qu'une digitalisation complète. Non content de mettre à profit une technique performante, David Whittaker nous a concocté comme à son habitude une musique d'une beauté et sur-


UN SACRE TROUSSEAU
LES TROIS CLÉS D'OR
DE NINTENDO
...vous ouvrent les portes de l'univers Nintendo !


3615 Nintendo
Minitel 3615 NINTENDO
SALUT LUIGI!
POSE TA QUESTION, JE TE RÉPONDS EN DIRECT
SUITE
3615 NINTENDO, DES JEUX HEBDO, DES CADEAUX RIGOLOS, MARIO T'ES VRAIMENT TROP!
ENVOI


SOS Nintendo
(1) 34 64 77 55 du lundi au samedi
JE SUIS DANS LE 3ÈME NIVEAU... LE VOILAAAA
MARIOOO
ATTENDS, JE VAIS T'AIDER


Club Nintendo
BP 14 - 95311 Cergy-Pontoise Cedex
INSCRIPTION
LUIGI, INSCRIS-TOI VITE AU CLUB NINTENDO, C'EST GRATUIT!
TU RECEVRAS UN SUPER CADEAU DE BIENVENUE


Original
Nintendo
Seal of
Quality





Les chasseurs sont de véritables crampons virevoltants et difficiles à aligner dans le colimateur : mieux vaut dégager et laisser faire les missiles « hunter ».



Epic devient la référence en matière de combat galactique : la réalisation est sublime et le jeu prenant. Difficile de ne pas évoquer un Wing Commander II sur ST.

TYPE ______ combats spatiaux/stratégie

GRAPHISMES ______ **19**
Les graphismes bitmap sont parfaits et les objets 3D ne le sont pas moins.

ANIMATION ______ **19**
Elle est stupéfiante de rapidité et de fluidité, à tel point que l'on oublie qu'il s'agit de graphismes calculés !

BANDE-SON ______ **17**
La musique de présentation est à couper le souffle, les bruitages d'action, bien que très réussis, sont plus classiques.

PRIX ______ **C**

tout d'une justesse (par rapport au contexte de SF) impressionnantes. J'ai même cru pendant un moment qu'il s'agissait d'un morceau original de *la Guerre des Etoiles* ! Si vous voulez prouver la valeur de votre *ST* à vos amis, montrez leur donc cette présentation : il y en a plus d'un qui risque de regarder d'un sale œil son *PC 386sx* ou sa *Megadrive* ! Mais qu'en est-il du jeu lui-même ? Tous les éléments de l'intro se retrouvent, exceptée la musique soundtrack remplacée par les bruitages d'action. Vous disposez, comme dans les simulateurs de vol, d'une série de vues différentes (frontale, latérales, externe). Toutefois, la vue externe est un peu particulière. Si elle montre bien le vaisseau et son décor, les graphistes ont cru bon d'inclure un grand cercle symbolisant le bouclier de protection autour du vaisseau. Cela n'apporte pas grand chose et gêne la visibilité (uniquement, toutefois, en vue externe). Vous disposez d'une série d'armes complémentaires, variables d'ailleurs selon les missions et votre promotion. Les lasers de différentes puissances disposent d'une énergie



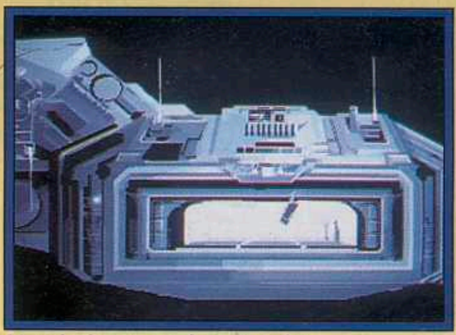
Les clins d'œil à la saga de la Guerre des Etoiles sont fréquents et souvent pleins d'humour. May the force be with you !

inépuisable et les multiples missiles (aux effets spécifiques) d'un guidage automatique sur cible qui va s'avérer très pratique dans certains cas. Un indicateur vous renseigne aussi sur l'état de vos réserves de fuel (transférez le carburant depuis les réservoirs auxiliaires avant de tomber en panne sèche). Le maniement de votre vaisseau à la souris se montre très naturel après quelques instants de prise en main : bouton gauche pour mettre les gaz, bouton droit pour tirer et déplacement souris pour naviguer. L'univers 3D créé est, une nouvelle fois, de grande qualité, en particulier lors des



Les scènes de coupe enrichissent encore l'ambiance déjà fastueuse.

missions à la surface des planètes. Les éléments de relief sont très nombreux et concernent tout autant les bâtiments et autres engins incriminés que l'aspect du sol lui-même où se succèdent collines, montagnes et cratères lunaires. En dépit de cette multiplicité, l'animation reste d'une rapidité et d'une fluidité confondante et on ne note quasiment aucune solution de continuité entre deux images. Je ne puis vous dire à quelle vitesse exacte cette animation « mouline », mais elle resterait encore excellente pour des sprites, c'est vous dire sa qualité pour de la 3D calculée ! La bande-son



L'accès à votre vaisseau-mère.

Spirit : oui !

Je n'arrive pas à en croire mes yeux ni mes oreilles ! Comment une telle merveille peut-elle sortir d'un* Atari ST*, que certains considèrent comme un laissé pour compte ? Cela risque de ne pas me rendre très conciliant avec d'autres programmes plus moyens.* Epic *est un véritable chef-d'œuvre, qui révolutionne même plus à mon sens l'épopée galactique que le pourtant superbe* Wing Commander II. *Je sens que je vais encore faire grincer quelques dents mais je m'explique. Dans l'absolu,* Wing Commander II *est certes plus beau et sa présentation véritablement impressionnante...pour peu que vous disposiez d'un gros, gros PC, d'une carte Soundblaster, de beaucoup de mémoire et d'un boot adapté ! Sur un* 386sx *8 MHz (l'équivalent du 68000 du ST), le jeu est d'une lenteur à faire peur alors que, justement,* Epic *est tel que Jacques vous l'a décrit ! Je me demande bien de quoi serait capable l'équipe de DID sur un gros* PC *! Toujours est-il qu'*Epic *est vraiment un grand jeu, tel qu'on n'en voit pas souvent dans la carrière d'un ordinateur.


CAN YOU MEND CHIMERICAS BROKEN HEART?
HARLEQUIN
• • • DEATH SLIDE • UNICYCLES • MAN LIFTING KITES • SAND SNAKES • SCORPIONS • • •
• • • HAYWIRE ALARM CLOCKS • BULLET SPITTING BUDDAHS • AND MUCH MUCH MORE • • •
Available on
Amiga 500 Plus Compatible
Atari ST/STE
Produced by the Warp Factory
GALLAGHER HOME-MADE HONEY
GREMLIN
Gremlin Graphics Software Ltd.,
Carver House, 2-4 Carver Street,
Sheffield S1 4FS.
PROBABLY THE STRANGEST GAME EVER!



Epic est un shoot-them-up intelligent. Il ne suffit pas de tirer vite et juste : il faut encore trouver sa cible principale, les cibles secondaires, nettoyer au passage les transports et bien d'autres choses encore que nous vous laissons découvrir.



Le commandant en chef des Rexxons (qui doit être un cousin de Dark Vador) est tenu au courant de vos moindres faits et gestes par tous les observateurs qui patrouillent aux limites de l'empire et qui lui rendent compte de la situation.

paraît un peu pauvre après la débauche sonore de l'introduction mais, en fait, il n'en est rien. Chaque action est accompagnée d'un excellent bruitage renforçant l'ambiance.

Parlons maintenant du scénario, car quelle que soit la qualité de sa réalisation, un logiciel peut faire un flop s'il n'est pas soutenu par une action prenante. Et bien là encore, vous ne serez pas déçu, bien au contraire. *Epic* vous invite à remplir huit missions, chacune d'elles se scindant en sous-missions parfois fort différentes. Ainsi dans la première partie de la première mission, allez-vous commencer par nettoyer une zone de l'espace de ses mines. L'entreprise est assez aisée, pour peu que vous preniez votre temps et que vous évitiez les navires de surveillance ennemis. Si l'envie vous en prend, vous pouvez cependant vous laisser aller à un petit combat, qui n'est d'ailleurs pas

Le mélange bitmap/3D vectorielle fournit des images d'un réalisme impressionnant.

si facile à régler en « dog fighting ». Au cours de votre engagement, vous allez bien entendu virevolter en tous sens et risquer de vous perdre. Une fois remis de vos émotions, vous n'aurez qu'à requérir de l'aide pour que l'ordinateur de bord vous signale le nouveau cap à prendre. Une fois cette première partie achevée, votre commandant vous demande de détruire la station d'observation située sur la planète Amragan 9. Le gigantesque radar est vite repéré mais semble résister à tous vos assauts. Non, ce n'est pas une bug, mais



La vue externe arrière visualise votre vaisseau dans son environnement et la qualité de votre bouclier.

une autre richesse du programme, qui vous oblige à jouer « intelligent ». Ainsi, dans notre cas, il faut aller auparavant localiser et détruire les générateurs qui alimentent les écrans de protection du radar. Cette « intelligence » se retrouve à tous les niveaux. Si vous détruisez les convois qui suivent les voies de communications, vous ralentirez la progression de l'ennemi et même celle des redoutables vaisseaux de défense. A ce propos, voici une technique bien moins périlleuse que le combat aile contre aile. Sélectionnez les missiles



Les missiles « hunter » s'accompagnent d'une poursuite filmée dans la fenêtre carte.

« hunter », placez-vous à distance de l'ennemi (pas trop loin cependant pour que le radar de tir puisse le détecter) et centrez-le assez longtemps pour laisser au calculateur le temps de faire son ouvrage. Il ne vous reste plus alors qu'à lancer un ou plusieurs missiles. La fenêtre de carte se transforme alors en écran de contrôle du missile. Les missions vont ainsi se succéder, dans l'espace ou sur une planète, faisant appel tout autant à vos capacités de pilote et de combattant qu'à votre jugeote. Un compteur vous rappelle en permanence l'état d'avancement de la mission en cours. Vous disposez de trois vaisseaux par partie, chaque partie pouvant durer très longtemps si vous vous débrouillez bien. De plus, avant chaque reprise, notez bien le code du dernier niveau où vous êtes parvenu, ce qui vous évitera de toujours recommencer au début. *Epic* est vraiment un très grand logiciel, combinant une réalisation exceptionnelle à un scénario en béton. Inutile de vous dire que son achat est indispensable !

Jacques Harbonn

Piotr : oui !

Pas de problème : Epic *est un grand jeu. Craignant de me faire bluffer par la superbe page de présentation (branchez votre ampli sur votre* ST *et faites trembler les voisins !), j'ai abordé le jeu lui-même sans être disposé à faire aucune concession. Résultat : c'est beau, c'est fluide, c'est riche et c'est sur ST. La 3D impeccablement réalisée vous transporte dans un autre monde et vous avez vraiment du mal à en décrocher : le vaisseau devient votre vaisseau et c'est votre peau que vous allez défendre. En attendant les machines mettant en scène la réalité virtuelle, le bon vieux* ST *nous prouve qu'il est loin d'être mort et enterré. Avec* Harlequin *sur* Amiga *et* Epic *sur* ST, *la guerre n'est pas gagnée pour les* PC *dont les programmeurs auront intérêt à prendre des leçons chez Digital Image Design et Gremlin !*

Piotr Korolev

PC Engine
CORE GRAFX
PUISSANCE 5

CORE
GRAFX
PUISSANCE 5

1290 Frs*

1 CORE + 1 JEU
+ 2 MANETTES +
1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS

PC ENGINE GT ET SUPER GRAFX:
100% COMPATIBLES AVEC LES
JEUX DE LA CORE GRAFX

PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 Frs*

PC ENGINE DUO
+ 1 JEU CD ROM
3790 Frs*

CORE GRAFX + 1 JEU
999 F*

SUPER GRAFX + 1 JEU
1490 Frs*

SUPER CD ROM 2
2890 F*

*Prix publics généralement constatés



SODIPENG
1, rue de Valmy - Porte 10
93100 MONTREUIL SOUS BOIS
Tél. (1) 48 57 78 35 - Fax (1) 48 57 25 75



SODIPENG

TOUS LES MOIS GAGNEZ DES CONSOLES,
DES JEUX, DES PINS EN JOUANT SUR
3615 code SODIPENG

The Rocketeer



Rocketeer, le célèbre héros qui a déjà inspiré Cinemaware pour Rocket Ranger, revient sous son vrai nom dans une aventure/action signée Walt Disney. C'est beau mais décevant.

Annoncé comme l'un des événements les plus attendus de cette année, *Rocketeer* va séduire les amoureux de la bande dessinée de Dave Stevens et les fans du film de Disney. Certaines images du jeu étaient visibles il y a quelques mois dans le générique de l'émission Micro Kid's. De quoi se mettre l'eau à la bouche !

Editeur : Disney. Conception : John Garcia, Terry Shakespeare et Jim Simmons ; programmeur : Kyle Freeman ; graphismes : John Dugan ; Comic Panel Art : John Dixon ; musique : Doug Brandon ; distributeur : Infogrames.

Rocketeer, l'homme fusée, partage sa vie entre le pilotage d'engins volants, parfois difficilement identifiables, et sa fiancée, la séduisante Jenny, facilement repérable ! Mais au début de ces années trente, les nazis sont à l'affut de toute nouvelle invention, que ce soit dans le domaine de l'armement, de l'énergie ou de l'aviation. Et c'est justement dans le hangar où s'entraîne notre héros que les plans d'une nouvelle fusée aux caractéristiques prodigieuses ont été conçus : le Cirrus X-3 ! Les sbires d'Hitler ont les moyens de vous causer de graves ennuis, comme l'enlèvement de Jenny. Vous commencez la partie par une démonstration de vos qualités de pilote. Il y a deux courses à gagner sur l'un des trois avions de votre choix. The Wedell-Williams, rouge sang, dont la point fort est l'excellent compromis entre vitesse et maniabilité ; The Caudron, bleu ciel, est le plus rapide, mais son manque de maniabilité dans ce type de course est préjudiciable ; enfin, The Gee-Bee, mon préféré, a la particularité d'être d'une extrême souplesse. C'est le moins rapide mais il rattrape ses concurrents dans les virages. La première course se déroule sur dix tours où le moindre écart peut être fatal : choc avec un autre avion ou avec l'un des deux poteaux marquant le parcours. Selon la puissance du choc, l'avion reprendra la course ou il sera contraint d'abandonner. Le pilote a droit à deux essais, s'il parvient à terminer la course, ce qui est loin d'être évident au début. Et malheureusement, il n'existe pas de mode entraînement : la persévérance est la première qualité demandée ! Si vous terminez premier, vous aurez accès à la seconde course. Elle reprend exactement le même principe et se déroule sur 20 tours. Vous avez le droit de changer d'avion. Un conseil pour finir en tête : pas de précipitation ! 20 tours, c'est long et il arrive fréquemment que vos deux adversaires se neutralisent en se rentrant dedans. Pour la dernière course, vous êtes équipé des fameuses fusées. Sur le même circuit et pendant 20 tours, vous vous mesurez aux trois autres avions. La seule difficulté est d'éviter de percuter un concurrent. Cela ne pardonne pas ! Pour le reste, les fusées sont plus maniables et beaucoup plus rapides que les



Vous devez montrer vos qualités de pilote.



Dans ce type de course circulaire, les départs et les virages sont déterminants.

Les premiers vols

Les premiers vols... Après l'introduction sous forme de planches de bande dessinée, on vous laisse le choix entre trois avions. Ayant leurs propres caractéristiques, leur pilotage est différent. Il faut donc les tester les uns après les autres. Dans ce genre de course circulaire, deux éléments déterminants sont à prendre en compte : le départ et les virages. Pour avoir des chances de terminer en tête, il faut prendre un bon départ. Poussez les gaz à fond, prenez de l'altitude et penchez l'avion pour le premier virage. Ces actions sont à effectuer ensemble. A l'exception du Caudron, trop lourd pour ce genre d'acrobatie, les deux autres avions se retrouvent aile à aile. Pour distancer le concurrent, il faut tourner au plus près des deux poteaux. Dès que vous vous en écartez, vous perdez de précieux mètres qui sont généralement très difficiles à combler. Si votre adversaire continue à s'accrocher à vos ailerons, il reste la solution du « tape-cul ». Vous attendez qu'il soit juste en dessous de vous et, brusquement, vous piquez sur lui. Ce choc le laissera sur le carreau un certain temps et vous ouvrira sûrement le chemin de la victoire.

ALCATRAZ

Au cœur de la nuit, l'île d'Alcatraz semble déserte et pourtant... C'est là que Miguel Tardiez, chef du cartel de la drogue, a trouvé refuge avec ses hommes... Au-delà de la peur, vous accomplirez votre mission mais, en cas de problème, ne comptez sur personne...



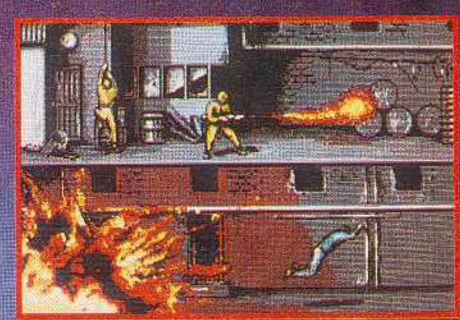
L'Etat-Major vous donne ses dernières instructions.



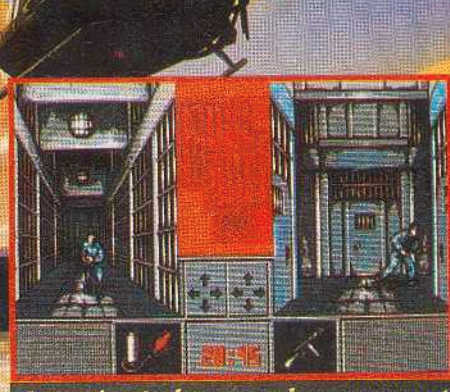
Fist et Birdy, prêts pour la mission !



Votre objectif: débusquer les malfaiteurs !



Soyez à l'affût du moindre bruit suspect, déjouez les pièges et repérez les caches !



Attention ! les gardes peuvent vous surprendre !



POUR :
ATARI ST/STE - AMIGA - PC & COMPATIBLES

INFOGRAMES - 84, RUE DU 1er MARS 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - FRANCE - TEL. 78 03 18 46



Eh oui, la puissance que vous confère votre super-costume ne vous met pas à l'abri d'une fin tragique. Les héros meurent aussi et vous vous en apercevez fréquemment au cours d'une même partie !



Il est fortement conseillé de faire un essai de chaque appareil avant la course.

Axel : non !

Quelle cruelle désillusion ! Des images superbes, une animation incroyablement réaliste, des sons digitalisés audibles, un subtil mélange entre bande dessinée et scènes d'arcade, bref tous les ingrédients pour faire de Rocketeer *un jeu de référence pour les années à venir. Malheureusement, l'élément essentiel, celui qui à mon sens passe avant tout, a été complètement négligé. Le jeu est injouable ! Il n'existe aucun moyen de sauvegarde. Le plus frustrant est qu'il faut recommencer au début du jeu dès que vous perdez, que ce soit lors de la course d'avion ou lors de la séquence de tir du deuxième épisode. En tenant compte de la difficulté de ses épreuves, il est inconcevable que l'on oblige le joueur à refaire toutes les scènes précédentes sous prétexte qu'il a échoué.*

Axel Münschen

Jean-Loup : non !

Que c'est beau ! Les images VGA 256 couleurs sont absolument magnifiques, l'animation est époustouflante et le scrolling des phases de pilotage incroyable sur PC (en l'occurence un 386sx 16). Pourquoi, grands dieux, avoir fait Rocketeer *si difficile ? Que dis-je difficile, injouable. Quelle frustration ! Avoir l'un des plus beaux jeux qui soient et ne pas pouvoir jouer plus de quelques minutes d'affilée. Comme* Hare Raising Havoc, *la beauté des graphismes et de l'animation n'a d'égal que le manque total de jouabilité. Conclusion : si vous cherchez une superbe animation ou si vous voulez finir en hopital psychiatrique, achetez ce jeu. Sinon, passez votre chemin ! Provoquer des crises de nerf chez les possesseurs de* PC *semble être le but recherché par Disney Animation. Il suffit pour s'en convaincre de regarder le triste spectacle que donne Laurent après avoir passé quelques dizaines d'heures sur ce jeu...*

Jean-Loup Jovanovic



Le dosage de difficulté n'est pas respecté. Il est très difficile de gagner...



...dans les premières courses alors que la troisième n'offre que très peu d'obstacles !

avions. Généralement, on finit la course avec deux tours d'avance. Dans ce premier épisode, le dosage des difficultés n'est pas du tout respecté. Il est très difficile de gagner les premières courses, alors que la troisième n'offre que peu d'obstacles. L'intérêt s'en trouve ainsi réduit. Le deuxième épisode débute par une scène d'arcade dans le hangar. Des soldats de la gestapo, dissimulés derrière des caisses et des rebuts d'avions, tirent sur *Rocketeer*. Celui-ci, au premier plan, dos à l'écran, doit réagir aussi vite que l'éclair. Son énergie baisse dangereusement par rapport à celle des ennemis. Ils sont tellement nombreux qu'il y en a toujours un ou deux pour prendre la relève. *Rocketeer* peut éviter les balles ennemis pendant un certain temps en prenant de la hauteur grâce à ses fusées. Ses déplacements latéraux sont d'une grande souplesse. Par contre, le système du viseur n'est pas vraiment au point. Il est décalé par rapport au tireur, ce qui donne le sentiment que *Rocketeer* et son arme forment deux éléments distincts qui ne parviendront jamais à être synchronisés. Si l'habitude permet d'oublier ce défaut, les premières fois sont vraiment déroutantes. Et comme on recommence tout le jeu si l'on perd cette séquence d'arcade, on n'a pas l'occasion de s'entraîner efficacement. C'est sur ce dernier point que je porterais des réserves sur l'intérêt de ce jeu. Indéniablement, c'est une réussite technique et l'on pourrait passer des heures à regarder tourner les avions. Mais dans ce cas, ce n'est plus un jeu, mais une démo. *Rocketeer* fait partie de la famille des *Dragon's Lair* : très beau mais injouable !

Laurent Defrance

Note 9

Techniquement, le jeu de Disney est bien réalisé. Le véritable problème est son injouabilité et le manque de dosage des difficultés.

TYPE _____ aventure/arcade

GRAPHISMES _____ **16**

Les images digitalisées, pour la plupart tirées de la bande dessinée de Dave Stevens, sont un modèle du genre. L'ambiance qui s'en dégage est fidèle aux années trente.

ANIMATION _____ **16**

Dire que l'animation est fluide et rapide est une lapalissade. Le louvoiement des avions lors de la course est d'un grand réalisme.

BANDE-SON _____ **17**

Heureux possesseur de la Sound Blaster, vous entendrez de superbes voix digitalisées. La musique et les bruitages (les crashs des avions, par exemple) sont variés.

PRIX _____ **D**

Edito

Dans notre petit tour mensuel des softs, nous avons relégué en Rolling Softs des titres de qualité moyenne, des flops et même des adaptations de hits. Personnellement, j'ai aimé les versions de Sim Ant, Another World *et* Super Tetris *que je trouve amusant. Alors, faites comme moi, n'hésitez pas à parcourir ses tests. Vous y trouverez peut-être un ou deux titres dont le concept vous convient. En outre, il arrive souvent qu'un jeu soit plus réussi sur une bécane (la vôtre peut-être) que sur les autres ! Alors soyez vigilants, vous verrez que cela vaut parfois le coup de rester à l'affût.*

Man-X

Baby Jo

14

PC

Ni Super-Musclor, ni Captain Galactic, Baby Jo est juste un aventurier en couche-culotte qui cherche le chemin de la maison. C'est frais, c'est gai...

● VERSION

Par rapport à la version *Amiga* (testée dans *Tilt* 95), *Baby Jo* sur *PC* n'offre pas de grands changements. Un bon jeu sans plus.

Pour retrouver le chemin de la maison, *Baby Jo*, bébé en couches-culottes, doit traverser quatre niveaux particulièrement dangereux. Guêpes, vers de terre, oiseaux, feu sont autant d'obstacles à éviter. Les hochets sont des armes efficaces contre ces gêneurs. De plus, notre héros crie famine et toute nourriture est bonne à prendre. *Baby Jo* se présente comme un jeu de plates-formes, moyennement difficile. Si vous n'êtes pas un professionnel du joystick, je vous conseille d'utiliser les touches du clavier, plus précises. Le point fort de ce soft est la bonne humeur qui s'en dégage. Les mimiques du charmant bambin animent les séquences. Même si ce programme est agréable à jouer, il est réservé surtout aux plus jeunes ou à tous ceux qui veulent s'initier aux jeux de plates-formes. Pour les autres, ils prendront sûrement plus de plaisir à se plonger dans l'univers de *PC Kid II* sur consoles !

Laurent Defrance

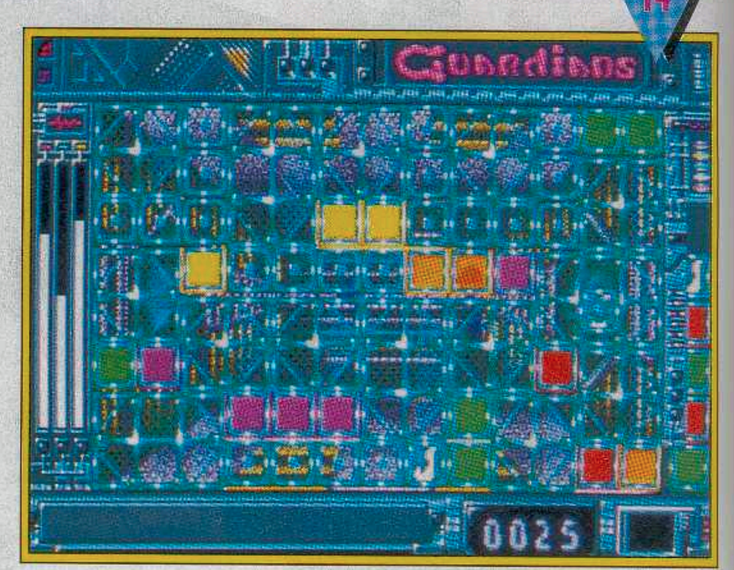
Editeur — **LORICIEL**
Type — **action/plates-formes**
Graphismes — **15**
Les sprites sont de grandes tailles et très bien réalisés. Dommage que les décors ne soient pas aussi détaillés.
Animation — **15**
Le bambin est à « croquer » et ses manières sont assez drôles.
Bande-son — **–**
Prix — **C**

Guardians

● NOUVEAUTE

PC

14



Entre vous et les boules d'énergie, il n'y a qu'un mur plein de trous... A vous de jouer les maçons (ou les vitriers) pour éviter le massacre de quelques planètes. La routine, quoi !

Des boules d'énergie bleues rebondissent de mur en mur et menacent de s'échapper de leur cage. Votre mission, si vous l'acceptez, est de réparer le mur qui vous fait face et ainsi d'empêcher les sphères d'aller détruire les planètes avoisinantes.

De petites boules d'énergie se baladent dans une cage dont un des côtés (celui qui vous fait face) est partiellement construit.

Vous devez assembler par couleur des briques de teintes variées, par groupes de 4, 6 ou 9. Elles se transforment alors en un mur solide. Le but est de passer de niveau en niveau en accumulant un certain nombre de points en un temps limité. *Guardians* mêle action et réflexion, dans un cocktail déroutant mais au final très agréable. La difficulté croît assez rapidement et de bons réflexes (et beaucoup de sang-froid !) sont nécessaires pour passer les cinquième ou sixième niveaux. Les graphismes, agréables, sont très lisibles ; l'animation ne concerne que les boules d'énergie qui rebondissent de mur en mur, mais elle est fluide, et la musique qui accompagne tout le jeu est superbe. A ce propos, bizarrement, la musique sort de la carte sonore et les bruitages du haut-parleur du *PC*...
L'ergonomie est très bonne, le jeu pouvant être contrôlé au joystick, à la souris ou au clavier (la seconde option est la plus agréable). Un jeu très distrayant.

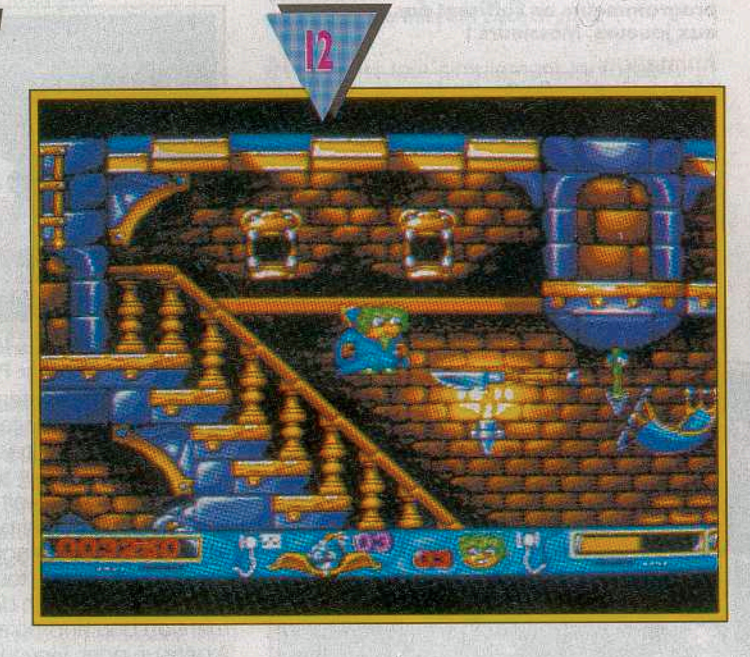
Jean-Loup Jovanovic

Editeur — **LORICIEL**
Type — **action/réflexion**
Graphismes — **14**
Les fonds d'écran, en 3D, sont superbes, mais on n'a guère le temps de les admirer !
Animation — **10**
De petites boules qui bougent... Rien de bien difficile à programmer !
Bande-son — **15**
La musique qui accompagne le jeu est douce et ne vous dérangera pas ! Elle n'est peut-être pas de circonstance, mais elle est superbe !
Prix — **C**

Videokid

● NOUVEAUTE

AMIGA



Les graphismes des cinq mondes à visiter sont réussis et vous aideront à passer un moment agréable, si les lances volantes vous le permettent !

Doté d'une bonne réalisation et d'une action variée, Videokid vous amusera un moment.

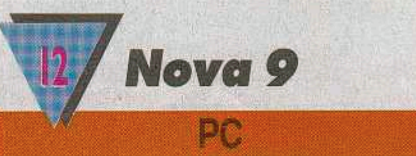
Alors que vous regardiez tranquillement une vidéo, vous vous retrouvez tout à coup en pleine fiction. Pour en sortir, un seul moyen : traverser les cinq mondes diversifiés (médiéval, cow-boy, espace, gangster et horreur) qui vous séparent de la réalité. Vous allez sans cesse changer de type de scrolling (horizontal, vertical ou même diagonal). A vous de trouver le bon chemin pour ne pas rester bloqué, tout en évitant les multiples attaques ennemies. Les inévitables bonus d'arme (tir en éventail, multidirectionnel, rapide, etc.) vous y aideront. La réalisation est correcte. Les graphismes sont assez travaillés et hauts en couleur. L'animation est attrayante (bien que simple, le héros volant sans mouvement complémentaire) et le scrolling multidirectionnel de bonne facture. La bande son offre quelques bruitages d'action agréables mais la musique est réservée à la présentation. Si le jeu est amusant pour quelques parties, il ne peut cependant espérer séduire beaucoup plus longtemps.

Jacques Harbonn



Comme d'habitude, il vous faudra trouver le bon chemin en évitant les pièges.

Editeur — **GREMLIN**
Type — **action**
Graphismes — **12**
Les graphismes sont agréables et variés d'un monde à l'autre.
Animation — **14**
Le scrolling multidirectionnel apporte une certaine diversité au jeu et est complété d'un scrolling parallaxe sur un plan par endroit.
Bande-son — **13**
Les bruitages d'action sont variés et bien rendus, mais il est dommage de ne pouvoir profiter de la musique qu'en présentation.
Prix — **C**

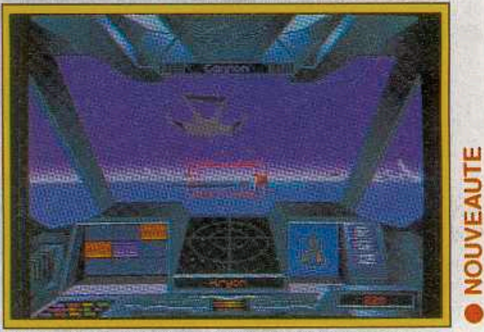


Nova 9

PC

Une remise au goût du jour d'un ancien succès qui ne tient pas toutes les promesses de son prédécesseur.

● NOUVEAUTE

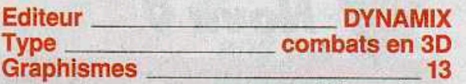


Malgré une animation indiscutablement réussie, Nova 9 n'arrive pas à captiver : que signifie la prouesse technique sans le plaisir de jouer ?

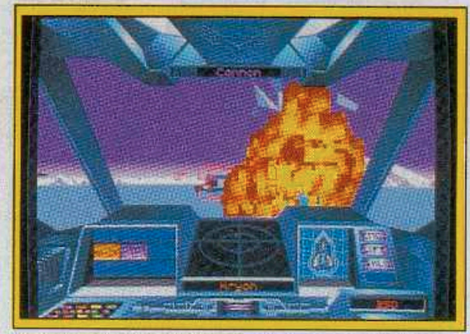
Dans le cockpit de votre vaisseau, vous devez repérer et détruire les appareils ennemis qui déboulent de l'horizon. Cela ne vous rappelle rien ? Et si je vous précise que la réalisation est en 3D ? Eh oui, *Stellar 7* revient. Ce jeu qui permit aux possesseurs d'Apple II de dire « qu'ils faisaient de la 3D temps réel » (une prouesse à l'époque) a maintenant une descendance. Las ! Le rejeton ne tient pas les promesses de son parent. Certes, la 3D filaire a fait place à de la 3D surfaces pleines, le jeu inclut maintenant des bonus (armes ou protections supplémentaires) et l'action se déroule sur neuf planètes différentes, soit neuf champs de bataille distincts. Les décors ont été grandement améliorés, ce qui n'était pas difficile, mais ils restent cependant très succincts : des figures géométriques simples n'ont jamais réussi à représenter le monde de manière très réaliste. L'animation est, elle, assez sympathique : l'horizon défile à bonne vitesse lorsque vous tournez sur vous-même et les demi-tours des ennemis volants donnent lieu à une agréable courbe fluide lorsqu'ils évoluent pour vous aligner.

La bande son est d'une rare indigence et les quelques bruitages n'apportent pas grand chose à l'ambiance.
Quant au jeu lui-même, il manque singulièrement d'intérêt : tirez sur tout ce qui bouge, ramassez les bonus et maraudez au hasard pour atteindre le pylone de télé-portation qui vous fera accéder à la planète suivante. Rien de bien extraordinaire, donc, et c'est dommage car, doté d'un scénario original ou franchement axé shoot-them-up, *Nova 9* aurait pu devenir un hit. Tel qu'il est, il semble plutôt coincé entre ces deux catégories, à tel point qu'il génère relativement vite l'ennui. Peut-être que *Solar 11*...

Piotr Korolev



Editeur ________ **DYNAMIX**
Type ________ **combats en 3D**
Graphismes ________ **13**
Les vaisseaux ennemis en 3D surfaces pleines sont sympas mais l'ensemble n'est pas assez abouti pour que l'« on y croit ».



De très belles scènes réalisées par de bons programmeurs ne suffisent pas : pensez aux joueurs, Messieurs !

Animation ________ **14**
Une animation fluide, parfois un peu lente mais globalement réussie.
Bande-son ________ **6**
Ceux qui ne possèdent pas de carte son ne manquent rien...
Prix ________ **D**

Double Dragon III

6

● FLOP

ST



Pas très beau, une animation qui fait pitié, des coups peu nombreux, une musique et des bruitages sans saveur : juste pour ceux qui ont apprécié les premiers épisodes.

Le premier épisode était moche et nul, le second moche et amusant, le troisième volet de cette saga est moins laid mais strictement sans intérêt.
Vous avez retrouvé votre bien-aimée dans le 1, vengé sa mort dans le 2, vous partez maintenant à la recherche de la pierre de Rosette (merci Champollion...). Vous devez traverser les continents parsemés de méchants pour récupérer différentes pierres. C'est tout. Bon, j'exagère, il y a quelques modifications par rapport aux précédents épisodes. Vous vous déplacez toujours dans une 3D isométrique très mal rendue, mais les personnages sont plus grands et un peu mieux dessinés. Leur animation, en revanche, fait pitié. Des magasins vous permettent d'échanger vos crédits (15 au départ) contre des vies supplémentaires, de l'énergie, des coups spéciaux... J'ai cru comprendre que, de la même façon, pour pouvoir donner un coup de pied circulaire dans le jeu d'arcade il fallait insérer des pièces. Bonjour l'arnaque ! Le nombre de mouvements est très limité et l'ennui quasi immédiat. La musique et les bruitages sont quelconques. Un jeu à éviter absolument !

Jean-Loup Jovanovic

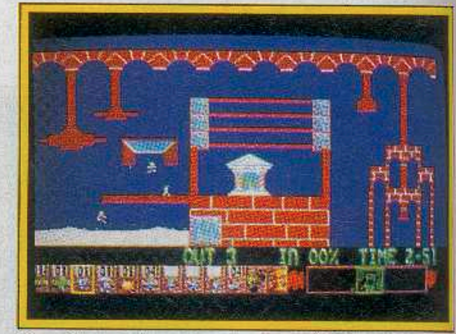
Editeur ________ **STORM**
Type ________ **beat-them-all**
Graphismes ________ **8**
Plus beau que les épisodes précédents : ce n'est pas une référence.
Animation ________ **5**
Les capacités du ST sont largement sous-exploitées.
Bande-son ________ **9**
La musique d'introduction est sympathique mais les bruitages sont peu réalistes.
Prix ________ **C**

Oh No ! More Lemmings

10

AMIGA

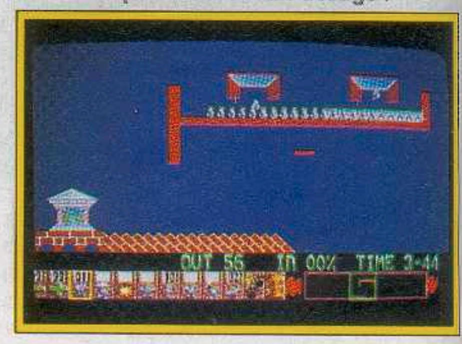
Une disquette scénario pour *Lemmings*. Vingt niveaux trop faciles, puis une série très très hard, la progression est bien mauvaise !



Une disquette scénario pour les petits rongeurs conçus par Psygnosis.

Déçu, j'ai été vraiment déçu par ce « data disk » (qui nécessite donc l'original pour fonctionner). Non pas que les graphismes soient devenus tout à coup grotesques ou que l'ergonomie soit devenue mauvaise. Non, il s'agit tout simplement des niveaux eux-mêmes. Les vingt premiers sont d'une simplicité extrême, tout se limitant à creuser horizontalement, en diagonale ou verticalement au bon endroit et exceptionnellement à bâtir un pont. Une fois le vingtième niveau terminé, le programme charge le premier niveau de la deuxième série et là tout bascule dans l'horreur ! J'ai dû m'y reprendre à dix fois pour y parvenir (alors que j'avais compris assez vite la méthode) car ce niveau nécessite une synchronisation infernale. Il faut en effet amorcer un lemming en bombe juste au bon moment pour qu'il explose ensuite exactement à l'endroit voulu. Quant au niveau 2, il a résisté à mes efforts en dépit de toutes mes tentatives. Ce data-disk intéressera peut-être les amateurs de

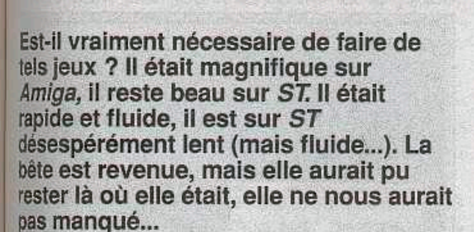
Si les vingt premiers niveaux sont d'une grande facilité (donc a priori peu intéressants), les suivants sont carrément trop durs : mauvais dosage !



casse-tête chinois, les autres risquant de se décourager assez vite devant cette difficulté bien peu progressive.

Jacques Harbonn

Editeur ______ **PSYGNOSIS**
Type ______ **action/stratégie**
Graphismes ______ **14**
Les décors sont agréables et assez variés d'un niveau à l'autre.
Animation ______ **15**
On retrouve la magie de ces petits lemmings qui marchent, sautent, grimpent ou creusent de manière naturelle.
Bande-son ______ **16**
La musique, les bruitages d'action et les quelques digitalisations vocales complètent parfaitement l'ambiance.
Prix ______ **C**



Shadow of the Beast 2

Est-il vraiment nécessaire de faire de tels jeux ? Il était magnifique sur *Amiga*, il reste beau sur *ST*. Il était rapide et fluide, il est sur *ST* désespérément lent (mais fluide...). La bête est revenue, mais elle aurait pu rester là où elle était, elle ne nous aurait pas manqué...

Dans *Shadow of the Beast*, vous avez reconquis votre humanité et vaincu le méchant magicien.
Voilà maintenant que votre sœur bien aimée a été enlevée et vous partez à sa recherche. Original, non ?
La version *ST* de *Shadow of the Beast* est, par bien des côtés, étonnante. Le nombre de couleurs disponibles simultanément sur



Une vitesse de pointe digne d'un gastéropode helvète cacochyme.

un *STF* est tout simplement incroyable. Et surtout, le jeu est extraordinairement lent ! Comment Psygnosis peut-il nous proposer un tel jeu, où le personnage principal, qui fait mine par ses mouvements de courir, se traîne lamentablement de tableaux en tableaux, à la vitesse d'un escargot asthmatique !
De plus, les chargements nombreux et prolongés qui prennent place au milieu de l'action ne sont guère encourageants.
L'intérêt de ce jeu disparaît totalement devant de telles imperfections et ce jeu est à éviter absolument, sous peine d'un ennui instantané et prolongé. Une honte !

Jean-Loup Jovanovic

Editeur ______ **PSYGNOSIS**
Type ______ *Agréable sur Amiga, Shadow of the Beast 2 devient insupportable sur ST.*
Graphismes ______ *14*
Les nombreuses couleurs sont impressionnantes, mais cela ne suffit pas à sauver ce jeu des oubliettes !
Animation ______ **3**
Qqqqquuuuueeee cccceeee jjjeeeeuuuu eeesssttt lllleeeennnnttttt ! ! ! ! ! ! ! !
Bande-son ______ **15**
La musique est, comme d'habitude dans les jeux Psygnosis, superbe.
Prix ______ **C**





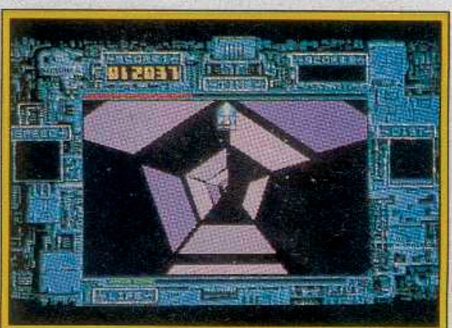
Plutôt que d'avoir à tuer l'ennemi, vous aurez plutôt à tromper l'ennui qui guette à chaque tableau, entre autre à cause des nombreux chargements. Voici le passage du pont de la rivière squale.

Psyborg



AMIGA

***Psyborg* est un jeu de réflexe d'un nouveau style. Vous êtes Duncan Norton et vous devez « déplacer votre esprit au travers d'un tunnel dit « Vortex » pour neutraliser des espions cachés sur la planète de la fédération ».**



Pour progresser dans le vortex, vous ne pourrez emprunter que les cases lumineuses : un faux-pas et c'est votre disparition dans les limbes du néant.

NOUVEAUTE

Psyborg rappelle assez *Traiblazer* en version 3D. Ce jeu mettra aussi bien vos réflexes que vos nerfs à rude épreuve. A l'intérieur du Vortex (damier en spirale formant un tunnel), certaines dalles représentent des bonus ou malus influant sur le déroulement du jeu. Certaines dalles donnent accès aux magasins ; cette deuxième partie permet de se régénérer en vie, de gagner du temps ou encore d'obtenir l'invincibilité.
Après une approche difficile, on découvrira un jeu original et prenant dont la fluidité des déplacements est malheureusement gâchée par un espace de jeu trop petit (1/4 d'écran) et des bruitages mal appropriés. Les rares graphismes statiques sont néanmoins d'une qualité exceptionnelle, en particulier dans la séquence d'introduction.
Si *Psyborg* ne peut malheureusement pas prétendre au titre de Hit, une suite éventuelle corrigeant ces défauts constituerait sans doute un excellent jeu de réflexes.

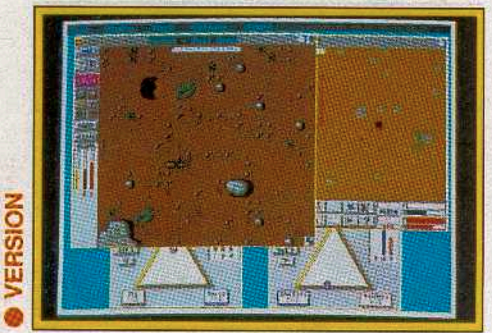
Douglas Alves

Editeur ______ **LORICIEL**
Type ______ **Réflexe**
Graphismes ______ **16/20**
Une superbe introduction et des graphismes agréables au cours du jeu.
Animation ______ **15/20**
Rapide et fluide mais malheureusement l'écran est assez restreint.
Bande-son ______ **12/20**
Les bruitages auraient pu être mieux pensés.
Prix ______ **C**



PC EGA/VGA

Une nouvelle simulation (par les auteurs de Sim City) qui sort de l'ordinaire puisque vous n'incarnez ni un dieu ni un quelconque empereur mais tout simplement une petite fourmi.



VERSION

La vie n'est pas toujours simple pour les petites fourmis. Entraînez-vous à survivre : vous ne savez pas ce que vous réserve votre karma !

Après sa récente sortie sur *Mac* (voir *Tilt* 98), *Sim Ant* nous arrive aujourd'hui sur *PC* et le résultat démontre que cela valait la peine d'attendre. Le but du jeu reste le même : vous incarnez une fourmi et devez étendre votre domination sur l'ensemble d'un jardin puis dans un pavillon habité par des humains. Il vous faudra dans un premier temps creuser une fourmilière pour y développer votre race. Vous rencontrerez ensuite divers obstacles tels qu'une autre colonie de fourmis, des araignées et bien entendu les habitants du pavillon et leurs alliés (le chien, la tondeuse à gazon). Le terrain est divisé en 192 cases et votre objectif est de réussir à toutes les dominer. Les graphismes rappellent incontestablement ceux de *Sim City* et sont particulièrement réussis. Il n'y a rien à redire sur les animations et les scrollings multidirectionnels. Quant aux sons, sur une petite musique d'ambiance viennent se rajouter divers bruits qui sont ma foi fort sympathiques (bruits d'orage, de bombe insecticide, aboiements du chien...). Le joueur gère sa partie à la souris et peut accéder à divers menus déroulants ainsi qu'à plusieurs fenêtres. L'ergonomie est très agréable et une option d'aide (le jeu se réfère à des données scientifiques) est incorporée au jeu. Les auteurs proposent quatre options : jeu rapide, jeu complet, jeu didactique et « faites tout ce que vous voulez ». Il vous faudra savoir allier action et stratégie pour arriver à vaincre vos ennemis. Si vous aimez les simulations ou les jeux qui sortent de l'ordinaire, courez acheter *Sim Ant* car il est vraiment « fourmidable ».

Thomas Alexandre

Editeur ______ **ELECTRONIC ARTS**
Type ______ **réflexion/stratégie**
Une très bonne simulation qui vous fera passer des heures devant votre écran.
Graphismes ______ **16**
De très beaux graphismes qui vous donnent envie de prendre une loupe et d'aller visiter de plus près votre jardin.
Animation ______ **15**
C'est un véritable univers insectoïde qui prend vie devant vos yeux.
Bande-son ______ **15**
Les bruitages constituent un chef-d'œuvre à eux seuls.
Prix ______ **E**

14

Harpoon

PC EGA/VGA

Avec la sortie de ces nouveaux scénarios, vous allez pouvoir déployer vos armées sur de nouvelles cartes et faire à nouveau preuve de vos capacités de grand stratège. Larguez les amarres, branchez le sonar et en avant toutes !

Sortie début 1990 (voir *Tilt* 78), *Harpoon* nous proposait une simulation de batailles navales dans la mer de Norvège. Avec l'arrivée de ces data disks (chacun comporte 16 nouveaux scénarios), vous allez avoir accès à de nouveaux objectifs. La nouvelle version de *Harpoon* comprend *Battleset 2*, qui vous entraîne en Atlantique Nord en 1990 et suppose que les Soviétiques ont évincé Gorbatchev puis déclaré la guerre à l'OTAN. *Battleset 3* lui, nécessite une version de *Harpoon* et offre diverses batailles



NOUVEAUTÉ

Deux disquettes de scénario et un éditeur pour ce simulateur naval.

Sliders

16

PC

Même si les terrains se ressemblent tous un peu, Sliders propose assez de reliefs différents pour capter l'intérêt pendant de longues parties, seul ou à deux.

VERSION

***Sliders* est un jeu de billes futuriste, vieux de plus d'un an (*Amiga*). Mais sa venue sur *PC* n'a en rien entamé sa jeunesse.**

Un tel jeu avait de quoi faire rêver les possesseurs de *PC* il y a encore un an. Scrolling multidirectionnel ultrarapide, animation hyper-fluide, *Sliders* offre toutes ces qualités. Le but du jeu est simple et original. Joueur (s) ou ordinateur contrôle chacun une bille aimantée. Elle est l'élément indispensable pour attirer une balle vers le but adverse. Mais pour cela, la bille doit se trouver à une courte distance de la balle. Après une pression sur le bouton « shift » (tout se joue au clavier), la boule tant convoitée se colle à la bille.
Il ne reste plus qu'à la lancer en direction du but, avant que l'adversaire vous percute et s'empare de la précieuse balle.
Les douze terrains offrent des reliefs variés : flèches de direction, buttes, cratères,



Vous pourrez participer aux manœuvres du Desert Shield ou combattre les forces de l'ancien Pacte de Varsovie : la géopolitique n'est parfois pas tendre avec les programmeurs qui ont tenté de verser dans la politique fiction.

en Méditerranée en faisant intervenir les peuples du Moyen-Orient (l'opération « Bouclier du désert » est présente). Le but du jeu est resté le même : diriger une flotte (navires, sous-marins et portes-avions) et/ou des forces aéroportées (avions et hélicoptères) via quatre fenêtres. Tous les ordres sont donnés à la souris et le joueur peut ainsi augmenter la vitesse de ses troupes, changer leur cap, envoyer des éclaireurs, leur faire engager des combats..., ce à l'aide de menus déroulants. Les armées évoluent sur des cartes et sont représentées par des icônes (stylisées ou simplifiées).

Toutes les vues sont aériennes et certaines séquences (tirs de missiles, navires coulés, ...) font l'objet de séquences animées et sonores. Les graphismes, très corrects pour de l'EGA (haute résolution), et les animations donnent vraiment l'impression de se trouver devant les écrans radars d'une base militaire.

Les musiques et les sons, très moyens par rapport aux capacités musicales du *PC*, viennent agrémenter certaines scènes.

Ceux qui avaient aimé *Harpoon* pour son côté stratégique hautement complexe ne seront pas déçus par ces nouvelles missions réactualisées.

Electronic Arts sort également un éditeur de scénarios qui va vous permettre de créer vos propres conflits. Vous allez pouvoir faire appel à votre imagination et édifier vous-même vos terrains de jeu.

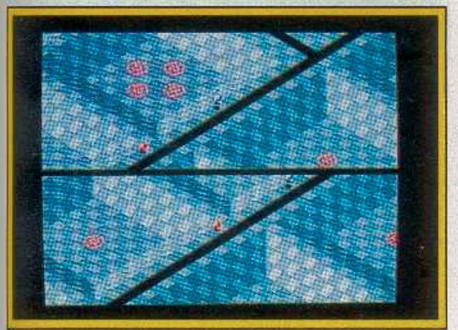
Après avoir choisi une carte, vous pourrez disposer des bases, les pourvoir en forces militaires...

Il est à noter que les cartes sont celles fournies avec *Harpoon* et les *Battlesets*. Ainsi, si vous ne détenez pas les *Battlesets*, vous n'aurez pas possibilité d'utiliser leurs terrains.

Un éditeur de scénarios très intéressant mais à réserver à ceux qui maîtrisent très bien *Harpoon*.

Thomas Alexandre

Editeur ______ **ELECTRONIC ARTS**
Type ______ **wargame naval**
De très bons scénarios pour un wargame naval envoûtant. Ces data-disks vont vous permettre de remettre votre tenue d'amiral et de refaire collection de médailles si vous arrivez au bout de vos mission.
Graphismes ______ **13**
Les graphismes sont certes un peu monotones mais très clairs et bien travaillés.
Animation ______ **13**
Les animations se résument aux déplacements des forces et aux phases d'attaques.
Bande-son ______ **12**
Des musiques et bruitages rares mais tout comme les graphismes et les animations, cela n'est pas vraiment décisif quant à l'intérêt purement stratégique du jeu.
Prix ______ **B à E**



Avec un peu de pratique, vous arriverez aisément à distancer votre adversaire et à parvenir jusqu'à son but.

tremplins. Malheureusement, la couleur des dalles est toujours la même, ce qui laisse l'impression de ne pas changer de niveau. Autre reproche : le manque de marque pour les points et surtout l'écran qui tremble lorsque vous jouez à deux en choisissant le mode deux écrans. Ce tremblement très fâcheux est dû à une incompatibilité d'ordinateur ! Les options de jeu sont nombreuses et paramétrables : vitesse et force de la balle, puissance de tir, durée de la partie...

La jouabilité est sans reproche et, très vite, vous parviendrez à faire des coups fabuleux. Avec ses trois niveaux de difficulté, l'ordinateur est prêt à relever le défi !

Laurent Defrance

Editeur ______ **MICROIDS**
Type ______ **action**
Graphismes ______ **14**
Des tableaux de présentation clairs, mais les terrains se ressemblent beaucoup trop.
Animation ______ **18**
Superbe ! Très, très rapide et en plus on peut jouer longtemps sans avoir le tournis !
Bande-son ______ **15**
Des bruitages insolites et vraiment drôles. La musique est trop peu présente.
Prix ______ **C**



Football Champ

AMIGA

Beau mais injouable ! Voilà ce qui pourrait résumer en deux mots ce nouveau jeu de football made in Italy.



Profitez d'avoir la balle au pied : cela ne va pas durer longtemps...

NOUVEAUTE

L'histoire : *Football Champ* est comme son nom l'indique un jeu de football où le joueur choisit une équipe parmi quatre divisions étrangères (championnat français, bundesliga allemande, league anglaise et calcio italien). Le but est bien évidemment de terminer en tête à la fin de la saison qui se déroule en matchs aller et retour. La préparation de l'équipe est des plus succincte. Selon la tactique sélectionnée par l'adversaire, il faut placer ses joueurs aux différents endroits du terrain qui résument assez grossièrement les positions réellement utilisées dans le football actuel. Avant de commencer le match, il faut choisir le joueur que l'on veut contrôler. Sur le terrain, il faut faire un signe pour recevoir la balle de ses partenaires. L'action se limite à dribbler et tirer. La partie à deux joueurs offre plus de variété.



Attention aux transferts ! Les équipes ont déjà recruté ou licencié les joueurs...

Football Champ aurait pu être un très bon jeu de football s'il ne manquait un élément indispensable, la jouabilité ! Dès que vous

êtes en possession de la balle, 9 fois sur 10 vous n'avez pas le temps de vous retourner. Un adversaire vous tombe dessus comme la misère sur le pauvre monde ! Les coups sont beaucoup trop limités et l'ennui gagne petit à petit l'ensemble de l'équipe. A ce sujet, c'est à mon avis le seul jeu qui utilise les vrais noms des sportifs. Jouez Papin à Marseille relève un peu l'intérêt du jeu. C'est peut-être le seul élément positif de ce soft. Maigre consolation. Le tableau de classement indique uniquement le nombre de points des équipes. Et avant chaque rencontre il est impossible de connaître les caractéristiques des adversaires et son classement. La partie à deux joueurs est en soit une bonne idée, mais cela passe par la séparation en deux de l'écran de jeu ce qui réduit considérablement la vision du match. Enfin, les noms qui s'affichent sur la partie droite de l'écran est vraiment inutile puisque l'on n'a pas le temps de les regarder défiler. Ce n'est pas les 3 pages d'introduction d'autosatisfaction du créateur du jeu qui feront oublier l'indétrônable Kick Off qui n'est pas prêt de rester sur la touche.

Laurent Defrance

Editeur ______ **SIMULMONDO**
Type ______ **football**
Graphismes ______ **17**
Hyperréalistes et d'une taille très agréable. Malheureusement cela ne rend pas le jeu plus intéressant.
Animation ______ **14**
Outre la présentation du match avec l'effet caméra autour du terrain, l'animation n'est pas transcendante. Le joueur se déplace avec lenteur et de façon saccadée.
Bande-son ______ **15**
La musique a la pêche ! Les voix digitalisées du début sont réussies.
Prix ______ **C**

Manic Miner

16

Tous les anciens possesseurs de *Spectrum, C64*, et autres *Oric-Atmos* se souviennent sans aucun doute de *Manic Miner*, ce superbe jeu de plates-formes qui a probablement autant marqué ces machines que *Lode Runner* sur Apple II. Software Projets vient de remettre cet ancêtre au goût du jour. Une bonne idée...

Le thème en est très simple puisqu'il suffit de collecter dans chaque tableau les objets clignotants avant de regagner la sortie. Plus facile à dire qu'à faire en fait car vous allez vous heurter à quelques monstres effectuant des trajets fixes, à des pièges (fleurs empoisonnées, piques, etc.), sans oublier les trottoirs roulants et les plates-formes fra-

Space Ace II : Borf's Revenge

12

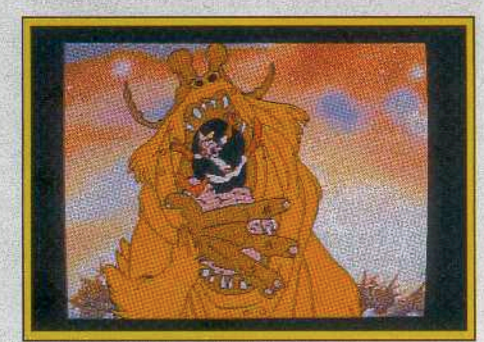
PC TOUS ECRANS

Les ignobles Goons permettent à Borf de faire un come-back dont vous vous seriez bien passé : il va falloir retourner au charbon...

NOUVEAUTE



Dans *Space Ace*, vous aviez sauvé la Terre du terrible commander Borf et c'est en retournant sa propre arme (l'infanto ray) contre lui qu'il s'était vu transformé en bambin. Malheureusement, vous aviez aussi été frappé par le rayon infernal et le colossal Dexter est devenu le jeune Ace qui ne peut retrouver sa puissance que pour quelques secondes. Dans cet épisode, les Goons (alliés de Borf) surgissent et délivrent leur maître. Et voilà, tout est à refaire : Ace va devoir à nouveau affronter Borf et sauver Kimberley. Comme dans le dernier *Dragon's Lair*, les graphismes (VGA) sont toujours aussi beaux et les animations aussi fluides. La



Un intérêt ludique limité.

musique et les sons (carte sonore) vous plongent réellement dans un univers de science-fiction. Dexter se dirige au joystick ou à la souris (avant, arrière, gauche et droite) et il peut tirer avec son arme (bouton de tir ou touche 0). Comme dans les précédents jeux de Don Bluth, s'il n'y a rien à redire sur la réalisation, l'intérêt que l'on porte au jeu est moindre. Le joueur doit encore et toujours donner la bonne direction au bon moment afin de passer à la séquence suivante. C'est vrai que c'est très beau mais



De magnifiques graphismes.

c'est le genre de jeu dont on se lasse très vite. Une option sauvegarde a heureusement été prévue. A voir si vous ne connaissez pas ce genre de jeu mais à n'acheter que si vous êtes un inconditionnel.

Thomas Alexandre

Editeur ______ **READY SOFT**
Type ______ **dessin animé**
Graphismes ______ **17**
De très beaux graphismes qui restent fidèles à la série des jeux de Don Bluth.
Animation ______ **17**
C'est encore et toujours du véritable dessin animé et c'est très beau.
Bande-son ______ **15**
De la très belle musique et des sons exceptionnels.
Prix ______ **E**



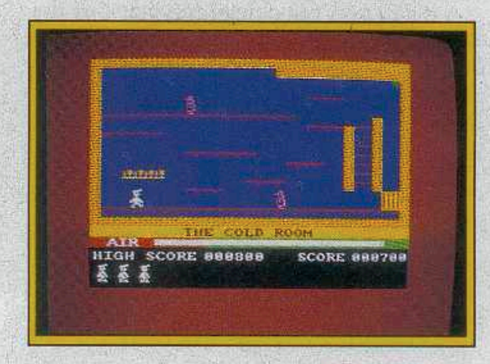
AMIGA

Aux nostalgiques du Spectrum et de l'Oric, à ceux qui pensent qu'un jeu n'a pas forcément besoin d'être récent pour être bon, Manic Miner surgit de l'espace-temps pour venir squatter votre Amiga.

● VERSION

giles qui s'effondrent sous votre poids. Il faut analyser chaque tableau pour planifier le chemin adéquat, mais aussi synchroniser parfaitement les sauts. La disquette contient en fait deux programmes, une version normale et une autre améliorée.
La version normale est la copie conforme de la version *Spectrum* (taille d'écran, graphisme, couleur, animation), à tel point que l'on pourrait s'y méprendre si la musique n'était pas plus mélodieuse (processeur son oblige). Le seconde version profite des capacités de l'*Amiga* de belle manière : animation fluide en 50 images/seconde, utilisation de 64 couleurs simultanées, bruitages corrects complétés de quelques digitalisations vocales.
Le programme n'a rien perdu de son intérêt et j'avoue que j'ai eu bien du mal à m'en détacher.

Jacques Harbonn



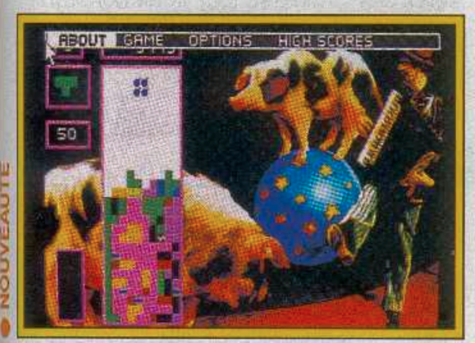
Editeur ______ **SOFTWARE PROJECTS**
Type ______ **action/plates-formes**
Graphismes ______ **13**
Les graphismes ont été sérieusement retravaillés mais on pouvait faire encore mieux.
Animation ______ **14**
Le 50 images/seconde prouve ici sa supériorité face au 15 images/seconde (ce qui était déjà bien) de la version d'origine.
Bande-son ______ **13**
La bande-son combine musique et digitalisations vocales pour un ensemble assez convaincant.
Prix ______ **B**



Super Tetris

PC VGA, CARTE SONORE

Encore une tentative pour renouveler *Tetris*. Comme si ce jeu avait besoin d'être renouvelé !



Une mise au goût du jour somme toute assez réussie d'un grand classique. Pas de quoi s'enthousiasmer mais vous pouvez prévoir quelques heures de jeu.

● NOUVEAUTÉ

Comme son nom l'indique, *Super Tetris* est un *Tetris* auquel a été ajouté un certain nombre de nouveautés. Vous débutez la partie avec un stock de briques déjà en place et vous devez les faire « remonter » jusqu'à un certain niveau pour passer au niveau suivant. En effet, chaque fois que vous réalisez une ligne sous cette limite, les lignes qui sont au-dessous remontent d'un cran. Chaque ligne réalisée vous octroie un certain nombre de bombes que vous pouvez utiliser comme bon vous semble pour détruire des briques déjà en place. Elles servent aussi à déclencher des bonus, comme l'explosion qui détruit tout une zone ou le laser qui détruit une ligne complète. Il est possible de jouer seul ou à deux, et ce selon plusieurs modes : associés, ennemis, etc. Il est même possible d'utiliser un modem. Les graphismes VGA sont superbes, et ont pour thème le Cirque de Moscou. Tous ces ajouts ne suffisent malheureusement pas à renouveller *Tetris* et ne font au final que disperser l'attention. La difficulté, modérée jusqu'au niveau 5, devient infernale au niveau 6 et 7, ce qui est assez désagréable.

Jean-Loup Jovanovic



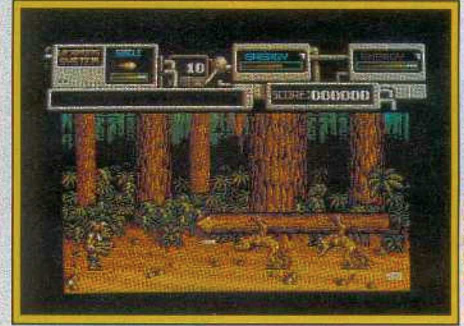
Editeur ______ **SPECTRUM HOLOBYTES**
Type ______ **action/réflexion**
Graphismes ______ **16**
Les photos retouchées en VGA 256 couleurs mettent en scène des moments du cirque. C'est superbe !
Animation ______ **–**
Quelles animations ? La chute des blocs ?
Bande-son ______ **15**
Plusieurs musiques, très réussies, accompagnent le début de chaque niveau. Divers bruitages agrémentent l'action.
Prix ______ **C**



Rubicon

AMIGA

Testé dans notre précédent numéro sur ST, *Rubicon* est disponible sur *Amiga* et il profite bien des facilités offertes.

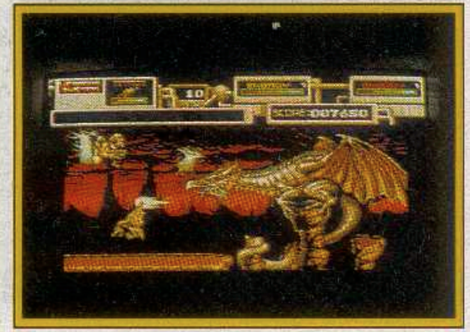


Rubicon vous met aux prises avec des gobelins aussi laids qu'aggressifs.

● VERSION

Possesseurs d'*Amiga*, réjouissez-vous ! Vous pouvez désormais partir à l'assaut de l'île de Koala pour exterminer les mutants, aliens et autres dinosaures qui s'ébattent joyeusement dans ses marais radioactifs... Tout comme sur *ST*, vous dirigez un Rambo-Kojac lourdement armé au fil de six niveaux à la difficulté progressive. Cependant, les programmeurs de Fingerbobs (le

groupe de démo qui a réalisé le jeu) ne se sont pas contentés de transcoder leur programme du *ST* sur l'*Amiga*.
La différence principale provient de l'animation, plus fluide (50 images/seconde, la plupart du temps), et du scrolling parallax qui n'existait pas sur *Atari*. Les graphismes, en 32 couleurs, sont toujours aussi beaux, avec une palette légèrement plus nuancée. Les sons, pour leur part, profitent également des capacités supérieures de l'*Amiga*, avec en particulier une très bonne musique des Maniacs of Noise. La jouabilité



Cette version profite des capacités graphiques supérieures de l'Amiga.

reste égale à elle-même, c'est-à-dire bonne, et le jeu ne perd pas en intérêt. Précisons cependant que les shoot'em up de qualité étant plus nombreux sur *Amiga* que



Big Brother is watching you !

sur *ST*, *Rubicon* risque de ne pas marquer l'histoire. Un bon jeu, malgré tout, qui plaira aux aficionados du genre shoot'em up.

Dogue de Mauve

Editeur ______ **21st CENTURY ENT.**
Type ______ **shoot'em up**
Graphismes ______ **18**
Je ne le répéterai jamais assez, Mark Jones est un excellent dessinateur.
Animation ______ **17**
La démarche du personnage, les mouvements des monstres et le scrolling parallax fluide contribuent à la qualité de Rubicon.
Bande-son ______ **15**
Sans être le « top du top » de ce qui se fait sur Amiga, la bande sonore de Rubicon est une réussite.
Prix ______ **C**

Another World

18

PC

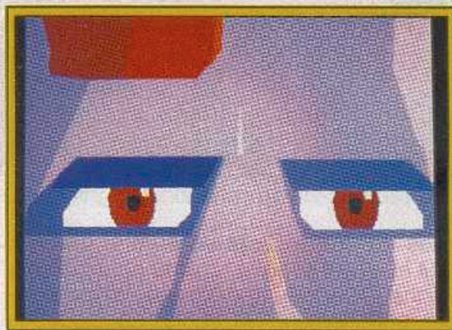


Une animation à couper le souffle, des retrouvailles graphiques et sonores : un must sur PC comme sur Amiga ou ST.

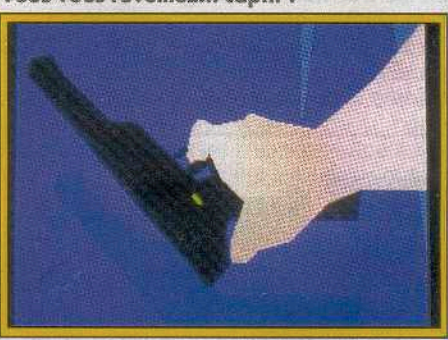
VERSION

On ne présente plus *Another World*, ce superbe logiciel d'aventure/action à l'ambiance prenante et au scénario en béton. Nous lui avons d'ailleurs accordé dans sa version *Amiga* le Tilt d'Or 91 de la meilleure animation sur micro et sa mise en image variée aurait pu elle aussi être primée.

Pour le lecteur qui ne le saurait pas (il ne doit guère y en avoir plus d'un !), vous incarnez un physicien transporté à la suite d'une catastrophe sur un monde étrange et inconnu. Votre but sera de réintégrer votre monde et de libérer les prisonniers de leurs sanguinaires tortionnaires. La conversion sur *PC* est véritablement excellente, avec des graphismes toujours aussi réussis (en particulier pour les décors en extérieur), une animation d'un naturel que ne renierait pas *Prince of Persia* et des bruitages Sound Blaster très présents et criants de vérité. Toutefois, *Another World* nécessite un *PC* assez puissant. Si tout est parfait sur un 486 Dx33 et reste très correct sur un 386 sx16, en revanche la vitesse d'animation commence à chuter sérieusement sur un 286 et il faut alors sacrifier le son pour que le jeu reste agréable. Côté son en revanche, si la version Sound Blaster est la meilleure, le



Vous vous réveillez... captif !



Armez-vous : c'est plus prudent.

programme est cependant capable de générer des bruitages tout à fait honorables sans aucune carte sonore !
L'ergonomie (clavier ou joystick au choix) est excellente. Une excellente conversion de ce Tilt d'Or 91.

Jacques Harbonn

Editeur ______ **DELPHINE**
Type ______ **aventure/action**
Graphismes ______ **15**
Certains décors sont étonnants pour un système polygone (proche du vectoriel), mais les intérieurs sont parfois un peu vides.
Animation ______ **19**
Le système de polygones utilisé donne accès à une animation digne de Prince of Persia*, mais aussi à de remarquables facilités de mise en image (changement de plan, travelling avant) fort bien mises à profit.*
Bande-son ______ **16**
Les bruitages (en version Sound Blaster) sont plus riches que sur Amiga*, avec un fond sonore d'ambiance et des effets variés.*
Prix ______ **C**

486-33 EDIPAC comprenant : Boîtier mini tour, 4 Mo de RAM, cartes contrôleurs, lecteur 3" 1/2 - 1,44 Mo, carte VGA 1024, écran 14" S VGA, disque dur 105 Mo, clavier 102 touches, souris, DR DOS 6, GEOWORKS.

L'ensemble :
15 490,00 F TTC

- N - O - U - V - E - A - U -
NOTE-BOOK EDIPAC : carte mère 386 SX 20 , RAM 2 M0, Disque dur 60 Mo, 1 floppy 3" 1/2-1,44 Mo, Ecran LCD rétro-éclairé, Autonomie 2h30, Poids 2,5 kg, Avec housse de transport.

L'ensemble :
15 000,00 F TTC



VOUS TROUVEREZ EN BAS DE CETTE ANNONCE TOUTES LES INFORMATIONS CONCERNANT LES POSSIBILITES DE CREDIT SUR CES MATERIELS.

386 SX-25 EDIPAC comprenant : Boîtier mini tour, 4 Mo de RAM, cartes contrôleurs, lecteur 3" 1/2 - 1,44 Mo, carte VGA 1024, écran 14" S VGA, disque dur 105 Mo, clavier 102 touches, souris, DR DOS 6, GEOWORKS.

L'ensemble :
10 990,00 F TTC

386 DX-33 EDIPAC comprenant : Boîtier mini tour, 4 Mo de RAM, cartes contrôleurs, lecteur 3" 1/2 - 1,44 Mo, carte VGA 1024, écran 14" S VGA, disque dur 105 Mo, clavier 102 touches, souris, DR DOS 6, GEOWORKS.

L'ensemble :
12 490,00 F TTC

La Boutique Informatique

ORDINATEURS EDIPAC

Complets, prêts à l'emploi comprenant : - Boîtier + Alimentation 200 W - Carte mère - RAM 1 Mo - Clavier 102 Touches - Lecteur 3"1/2 1,44 Mo - Disque Dur 40 Mo 28 Ms - Carte VGA + Ecran Mono - Sorties Série, // et Jeu - Garantie 1 an.

286-12	4 800 F
386SX-16	5 690 F
386SX-25	5 990 F
386-33 (Cache 64 K)	7 590 F
486-33 (Cache 128 K)	10 690 F

Système d'exploitation en sus.

OPTIONS

Super VGA (512 k)	1 800 F
Super VGA (1 Mo)	2 300 F
Disque Dur 50 Mo (19 ms)	300 F
Disque Dur 105 Mo (19 ms)	950 F
Disque Dur 120 Mo (19 ms)	2 000 F
1 Mo supplémentaire	300 F
3 Mo supplémentaires	1 000 F
Lecteur 5"1/4 - 1,2 Mo	450 F
DR DOS 6	600 F
GEOWORKS	650 F
Carte Son	500 F

CONNECTIQUE

Switch manuel 2E/1S	130 F
Switch manuel 2E/2S	230 F
Switch manuel 4E/1S	230 F
Switch automatique 2E/1S	480 F
Switch automatique 4E/1S	1 150 F
Switch automatique 8E/1S	1 650 F
Câble parallèle 1,8 m	35 F
Câble parallèle 6 m	95 F
Câble 1,8 m pour switch //	55 F

ACCESSOIRES

Joystick	100 F
Clavier 102 T	220 F
Filtre écran 14" (polarisé)	450 F
Souris	110 F
Souris DEXXA	190 F
Souris Logitech Pilot	290 F
Souris Multicolore	390 F
Scanman 32 + Gray touch	1 050 F
NOUVEAU Scanner multi-directionnel 256 niveaux de gris	2 400 F

IMPRIMANTES

CANON BJ 10 EX + Feuille à Feuille	2 950 F
CANON BJ 300	4 990 F
CANON BJ 330	5 890 F

EXTENSIONS

Forfait installation inclus (sur ordinateurs 100 % compatibles). Possibilité de reprise matériel d'origine (cotation sur demande). Délai 48 heures maxi (rendez-vous conseillé).

Kit Super VGA (1024 x 768 - 16 coul.)	2 990 F
Kit Super VGA (1024 x 768 - 256 coul.)	3 490 F
Extension mémoire 256 —> 640 pour XT	N.C.
Extension mémoire 2 Mo EMS pour XT/AT	2 290 F
File Card 40 Mo XT/AT	2 290 F
Kit disque dur 40 Mo XT/AT (avec Contrôleur)	1 990 F
Kit disque dur 105 Mo XT/AT (avec Contrôleur)	3 190 F
Kit disque dur 340 Mo externe XT/AT	16 350 F
Kit disque dur 660 Mo externe XT/AT	19 990 F

BOITES DE RANGEMENT

3"1/2 par 10	9 F
3"1/2 par 20	17 F
3"1/2 par 40	45 F
3"1/2 par 80	55 F
5"1/4 par 10	9 F
5"1/4 par 50	45 F
5"1/4 par 100	55 F

FOURNITURES

Listing 240 x 11" 70 g. 400 feuilles	49,00 F
Listing 240 x 12" 70 g. 400 feuilles	53,00 F
Etiquettes à plat pour disquettes (par 10)	2,00 F
Etiquettes en continu pour disquettes 3"1/2 (100)	47,50 F
Etiquettes en continu pour disquettes 5"1/4 (200)	47,50 F
Etiquettes en continu (1, 2, 3 ou 4 de front) (20 références en stock).	N.C.

DISQUETTES par boîte de 10	3"1/2 2D	3"1/2 HD	5"1/4 2D	
NEUTRES	32,00 F	69,00 F	24,90 F	39,50 F
EDIPAC*	69,00 F	99,00 F	39,00 F	79,00 F
KAO	59,90 F	109,00 F	42,00 F	75,00 F
VERBATIM datalife	65,50 F	115,00 F	48,00 F	79,50 F
MAXELL	☎	☎	☎	☎

** Présentation en boîte plastique.*

3 pouces MAXEL CF2 (l'unité) ...... **16,90 F**

CREDIT	386 SX 25	386 DX 33	486 DX 33
12 MOIS	*1 035,51 F	1 223,78 F	1 459,12 F
18 MOIS	721,56 F	819,96 F	1 016,75 F
24 MOIS	565,27 F	642,35 F	796,52 F
36 MOIS	413,37 F	469,74 F	582,48 F

Toutes assurances comprises.

Pour plus de simplicité, les prix des configurations professionnelles sont indiqués TTC. Vous recevrez une facture détaillée comportant le montant hors taxe lors de la livraison.

RUBANS/CARTOUCHES

AMSTRAD DMP 2000	33 F
CANON BJ 10 E	180 F
CANON BJ 300/330	135 F
CITOH 8500/8510	26 F
CITIZEN 120 D	27 F
EPSON LQ 1000/1050 MX100	33 F
EPSON LQ 2550/2500 EX 800/1000	30 F
EPSON MX 80/LQ 800	32 F
IBM 4201	32 F
NEC P6+/P7+	42 F
OKI 182/183/190/192/193/195	32 F
OKI 80/81/82/83/92/93 ET5200	15 F

Liste non exhaustive. Plus de 300 références disponibles.

LA BOUTIQUE INFORMATIQUE A PARIS :



41, rue Faidherbe - 75011 PARIS
Tél. : 40 09 88 98 - Fax : 40 09 15 65
Métro : Charonne ou Faidherbe-Chaligny

BON DE COMMANDE à retourner à La Boutique Informatique

❑ **Je désire recevoir un dossier de Crédit pour :**
❑ 386 SX 25 ❑ 486 DX 33 ❑ 386DX 33 ❑ NOTE-BOOK ❑ AUTRES
❑ **Je désire recevoir la commande ci-dessous,**
❑ **Je règle au comptant la totalité par chèque joint à l'ordre de "La Boutique Informatique".**
❑ Je règle par ❑ Carte BLEUE ❑ Carte PLURIEL
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date d'expiration ..../........./..........

DESIGNATION	PRIX UNITAIRE	QUANT.	TOTAL
	Frais de port et emballage *		
	TOTAL GENERAL		

NOM .... Prénom ....
Adresse ....
.... VILLE/CODE POSTAL ....
Téléphone (indispensable) .... Signature obligatoire

Pour toute commande inférieure à 1000 F ttc : forfait port + emballage 50 F - Pour toute commande supérieure à 1000 F TTC : Nous consulter

Jet Set Willy II

14

AMIGA

Software Projects récidive pour notre plus grand plaisir en proposant une nouvelle adaptation *Amiga* d'un très ancien programme sur 8 bits.

VERSION



Un monde gigantesque où il est facile de se perdre pour la suite de Manic Miner.

Jet Set Willy II est en fait la suite de *Manic Miner*. Là encore vous devrez collecter des objets (des chopes de bière) avant que votre femme (une matrone redoutable) ne vous libère le passage. Mais ici le jeu ne se déroule pas en tableaux indépendants. Vous vous trouvez dans un monde gigantesque (il doit bien y avoir une centaine d'écrans) où il est très facile de se perdre. De plus, l'accès à certaines salles est loin d'être évident et vous serez parfois obligé d'effectuer un long détour pour y parvenir. Contrairement à *Manic Miner* (voir texte correspondant), seule la version améliorée est présente sur la disquette. La réalisation est d'un bon niveau, avec des décors assez variés d'un lieu à l'autre, une multitude de monstres différents, tous plus originaux les uns que les autres et une animation fluide tant pour le scrolling que le déplacement du héros. La musique d'accompagnement est agréable et quelques digitalisations vocales agrémentent le jeu mais les bruitages sont absents. La jouabilité est parfaite en dehors d'un franchissement assez difficile des escaliers lorsque l'on ne veut pas les emprunter (il faut sauter et aller vers le bas). En dépit des ans, cette nouvelle version tient la route face aux productions actuelles. Je préfère toutefois *Manic Miner*, mais c'est plus là une affaire de goût personnel.

Jacques Harbonn

Editeur ______ **SOFTWARE PROJECTS**
Type ______ **action/plates-formes**
Graphismes ______ **14**
Les décors sont assez variés, et surtout les monstres sont d'une extrême variété et très originaux.
Animation ______ **14**
Le scrolling est fluide, tout comme l'animation des créatures et du héros. Toutefois, elle reste un peu lente à mon goût.
Bande-son ______ **13**
La musique est excellente mais les bruitages se limitent à quelques digitalisations vocales.
Prix ______ **B**

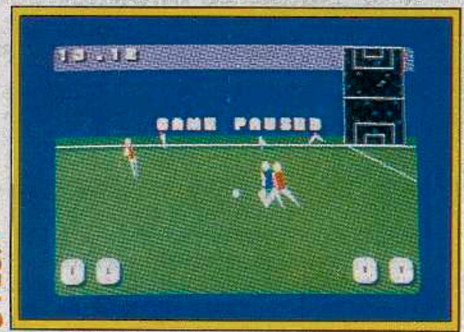
Graeme Souness Vector Soccer

3

ST

Ils sont nombreux, les sportifs qui, pour se renflouer, associent leur nom à un logiciel. Cette fois-ci, c'est Graeme Souness qui s'y colle.

FLOP



Recommandé par la L.D.C.Q.H.L.F. (Ligue De Ceux Qui Haïssent Le Foot)...

Vous vous en étiez douté, il s'agit d'un jeu de football. L'originalité de celui-ci (et son défaut majeur) est d'utiliser la 3D faces pleines (ou fil-de-fer, au choix) pour représenter les joueurs et le terrain.
Avant le match lui-même, vous avez la possibilité de définir trois tactiques de jeu (en positionnant chaque joueur là où vous voulez qu'il aille) que vous pourrez appeler au cours du match.
Ainsi, vous pourrez mettre au point une position défensive lorsque l'ennemi a la balle et offensive lorsque c'est vous qui l'avez. Malheureusement, lors de la partie proprement dite, cela ne vous sera guère utile. En effet, tout cela est si lent et si mal géré qu'il est pratiquement impossible de diriger votre joueur et encore plus de lui faire marquer un but. La 3D utilisée ici est plus lente que les plus mauvais simulateurs de vol et manque singulièrement de détails. Lorsque l'on simplifie au maximum le décor, l'action devient plus fluide (au moins 5 images/seconde !) mais le jeu est toujours injouable et inintéressant. Les différentes vues (par les yeux du joueur, au dessus du joueur, des goals...) sont toutes aussi inutiles les unes que les autres.
Ce jeu m'a vraiment fait beaucoup rire ! Tant de travail (programmation, dessin, musique, conception et traduction du manuel) pour un résultat aussi nul, c'est vraiment comique...
En bref, *Graeme Souness Vector Soccer* est l'ultime jeu de football... pour tous ceux qui haïssent ce sport ! Dogue de Mauve

Editeur ______ **IMPULZE**
Type ______ **football en 3D**
Graphismes ______ **6**
Les pages bitmap sont plutôt ratées et les joueurs sont risibles.
Animation ______ **4**
La 3D ne compte pas parmi les choses les plus faciles à réaliser sur micro. D'ailleurs celle-ci serait très honorable... sur un CPC.
Bande-son ______ **12**
Une sympathique musique à base d'instruments digitalisés présente le jeu. C'est peut-être la seule chose qui vaille la peine.
Prix ______ **C**



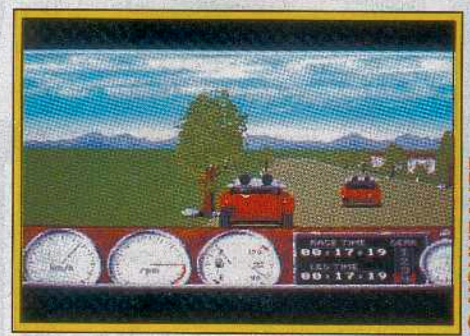
1000 Miglia

10

AMIGA

Le 26 mars 1927, l'Italie connaissait l'effervescence des grands jours : les 1000 milles automobiles étaient nés. De Brescia à Rome aller-retour les concurrents ne se faisaient pas de cadeau. Cette simulation de course automobile ancienne est malheureusement très loin de remporter l'adhésion. Les amoureux d'exploits et de vieux tacots ont de quoi être déçus par ce produit.

NOUVEAUTE



Les cahots des tacots sont tocards : l'anim' des 1000 milles l'élimine. Pourtant, les graphismes et la bande-son n'étaient pas mauvais...

1927-1933 ! Les années folles ! Les Italiens étaient fous de leur voiture : Lancia, Alfa Roméo, Isotta Fraschini, OM 665 'Superba'... Avec de tels bolides, rien ne vaut une bonne course sur les routes sinueuses d'Italie. Dans ce genre de compétition de longue haleine (une quinzaine d'étapes envi-



Vous pourrez remplir votre caisse à outils pour parer au plus pressé. Rassurez-vous : le cambouis n'est pas livré avec le logiciel.

ron), la préparation est aussi importante que la conduite. Choisir sa voiture selon des critères de puissance, cylindrées, vitesse..., prévoir les coups durs en emportant bougies, batteries, eau... sélectionner tel ou tel équipage en regard de sa résistance, force et connaissance mécanique, toutes ces données sont à prendre en compte lorsqu'il faudra s'élancer sur la route.

Nul doute qu'avec l'habitude, certains préféreront définir les caractéristiques de leur propre tandem.

Les fautes de pilotage sont irrémédiablement sanctionnées par un arrêt de plusieurs minutes sur le bord de la route. Il est souvent difficile de refaire son retard, parfois même il est impossible de repartir...

Simulmondo est un éditeur italien spécialisé dans les jeux de simulation.

Il semble qu'il ait malheureusement quelques difficultés à rendre crédibles ses dernières simulations.

Football Champ était injouable et *1000 milles* ne vaut guère mieux.

Seule la présentation est agréable avec des musiques différentes pour chaque année et reflète parfaitement l'ambiance de l'époque. Pour le reste, on a de quoi être déçu.

Les options sont trop limitées pour ce style de simulation et la conduite rappelle les toutes premières courses de voitures où le simple fait de pencher le joystick faisait tourner le véhicule sans que la vitesse rentre en ligne de compte.

Avec *1000 milles,* c'est la même chose. Le superbe bolide, vu de derrière, se déplace d'un bloc à droite ou à gauche. Lorsque la voiture percute un obstacle, on peut se demander si les tests de collisions n'ont pas été faits aléatoirement. Il arrive de traverser le décor sans connaître de pénalités ! Un seul petit retard et déjà vos poursuivants sont sur vous ne vous laissant que peu de chances de rattraper le temps perdu. La difficulté est bien réelle.

Enfin suprême aberration : en cas d'élimination de la couse, vous aurez le plaisir infime de repasser le test de la protection !! *1000 milles* n'a d'intérêt que pour les passionnés de vieillles voitures et encore....

Laurent Defrance



Il est probable que vous serez rentré au stand avant d'avoir parcouru toutes les routes de l'Italie. E pericoloso...

Editeur — **SIMULMONDO**
Type — **course de voitures**
Graphismes — **15**
Le point fort de cet éditeur italien. Les voitures sont splendides uniquement pendant la présentation du jeu ! Le décor est triste à pleurer et se ressemble d'une étape à l'autre.
Animation — **7**
Catastrophique ! On se croirait revenu au temps des premières courses de voitures. Le véhicule se déplace d'un bloc et le scrolling fatigue à la longue.
Bande-son — **17**
Ah ! que la musique est douce ! ! ! Elle donne un côté rétro au jeu et colle parfaitement à l'ambiance. C'est le seul point positif de ce soft.
Prix — **C**

Final Blow

ATARI ST

***MD, Amiga, ST* : même combat ! *Final Blow* ne laissera aucun souvenir, quelle que soit la version ! On peut peut-être se laisser convaincre si l'on est un fana de simulation de boxe...**

Ceux qui disposent d'une *Megadrive* ou d'un *Amiga* (versions présentées le mois dernier) connaissent peut-être déjà ce jeu qui vous propose une suite de rencontres de boxes contre divers adversaires. Certains pourront même se demander : « Pourquoi diable avoir converti ce « petit jeu » *Megadrive* sur nos chers 16 bits ? ». La question se pose en effet : les personnages sont grands et assez bien dessinés, l'animation, même si elle n'est pas parfaite, est satisfaisante, les bruitages ne sont pas ridicules. Mais ce jeu de boxe manque singulièrement de « punch », et ne vous amusera que pendant quelques parties. Amusant, sans plus.

Jean-Loup Jovanovic

Une adaptation qui ne laissera pas de marques dans l'univers micro-ludique, pas comme ce coup qu'encaisse Dynamite Jo...







Une réussite ? Plutôt un coup bas !

Editeur — **STORM**
Type — **boxe**
Graphismes — **13**
Les personnages sont relativement bien dessinés ; mais est-ce suffisant ?
Animation — **13**
Les boxeurs avancent d'une façon un peu plus coulée que dans la version MD.
Bande-son — **13**
Malgré son assez bonne qualité, elle ne suffit pas à insuffler vie à ce programme.
Prix — **C**

Version française

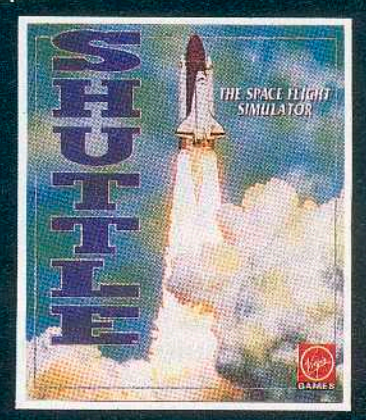
SHUTTLE™

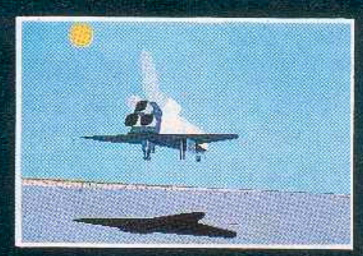
LE Simulateur de Vol dans l'Espace !

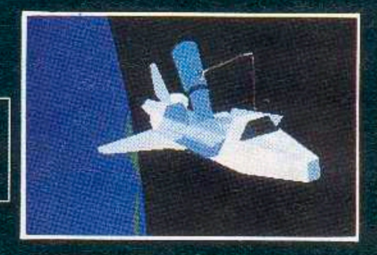
Basé sur des documents officiels gouvernementaux, SHUTTLE est la simulation la plus fidèle et la plus détaillée sur la navette spaciale de la NASA jamais réalisée pour un ordinateur personnel.

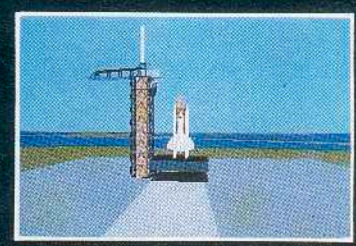
Aidé du Contrôle de Mission, vous surmonterez des défis, comme déployer et réparer des satellites, lancer des satellites espions, manoeuvrer votre vaisseau en apesanteur, trouver la trajectoire correcte de rentrée dans l'atmosphère, et mener à bien des atterrissages compliqués.

- Nombreuses missions scientifiques et d'entrainements
- Tableau de bord authentique
- Niveaux d'aides multiples du "novice" au "vétéran"
- Plusieurs bases de lancement et d'atterrissage
- Graphismes en 3D elliptiques et polygonaux supérieurs
- Demo des caractéristiques et vues principales
- Musique de qualité orchestrale
- Manuel de référence et d'entrainement complet et détaillé
- Poster dépliant de la cabine de pilotage de la navette









Disponible sur ATARI ST - Amiga - PC

Distribué par :
UBI SOFT
8/10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL S/BOIS
Tél : 48.57.65.52
fax : 48.57.07.41

3615 UBI



Disponible dans les Fnac et les meilleurs points de vente.

Créateurs sur toutes les machines, réjouissez-vous !

Créateurs sur toutes les machines, réjouissez-vous ! Notre rubrique de cette semaine va en faire voir de toutes les couleurs à votre Amiga avec la carte DCTV, tandis que ProWrite l'initiera aux belles lettres. Votre ST, lui, sera fou de la version d'Audio Sculpture qui lui est dédiée. Quant à votre PC, il accède au monde sonore avec la carte Sound Master +.

Jacques Harbonn

DCTV

Dans le domaine professionnel, les multiples cartes 24 bits (qui donnent accès à une palette de 16 millions de couleurs) disponibles sur *PC* et *Mac* pouvaient poser un réel problème à l'*Amiga*. Le *DCTV* (à ne pas confondre avec le *CDTV*, est une nouvelle carte 24 bits pour *Amiga*, qui incorpore aussi un digitaliseur couleur PAL.

Le boîtier, de très petite taille, trouve facilement sa place sur un coin du bureau. L'installation est facile mais demande quelques explications. Le *DCTV* dispose de deux câbles. Le premier se connecte sur la sortie RVB de l'*Amiga* (c'est de là que l'extension tire son alimentation), la prise péritel allant au moniteur se raccordant à son tour sur cette prise. L'autre câble est relié à la sortie parallèle de la machine et ne sera mis à profit que lors de la digitalisation. Le boîtier *DCTV* présente encore deux connecteurs cinch : un pour l'entrée du signal vidéo et un autre pour la sortie de ce même signal. Mais me direz-vous, le moniteur est déjà connecté ? ! Oui mais le *DCTV* travaille en fait selon deux modes : le mode classique RVB et le mode vidéo composite. Si vous disposez d'un moniteur Commodore 1084 par exemple, vous n'aurez aucun problème. Il suffit en effet de raccorder la sortie vidéo composite du *DCTV* à l'entrée vidéo correspondante du moniteur et le tour est joué. Le manuel conseille de commuter le moniteur selon les besoins entre RVB et vidéo composite, mais en fait cela n'est pas nécessaire, la sortie vidéo



A la manière du peintre, vous allez gâcher de la gouache sur votre « palette ». Seul votre talent vous limitera car toutes les couleurs du spectre sont accessibles.

La palette de 16 millions de couleurs du DCTV autorise les nuances de coloris les plus fines, seules garantes d'un rendu proche de la réalité. Le logiciel de dessin puissant permet toutes sortes de manipulations complexes.

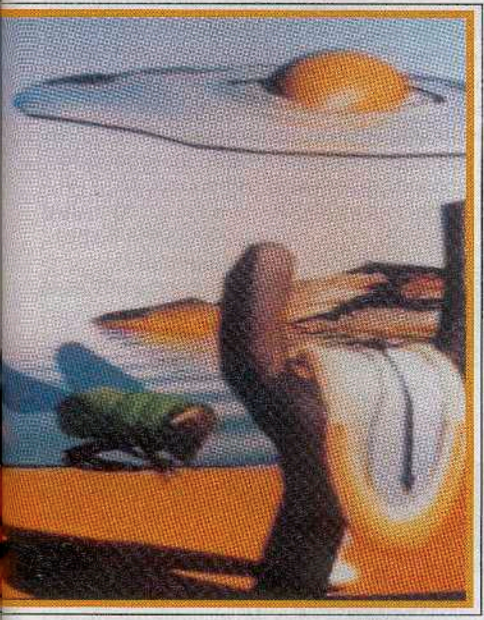


Cette Porsche paraît déjà fort réussie. Pourtant il est possible de faire beaucoup mieux en jouant sur la luminosité et le contraste de l'image pour optimiser le rendu des volumes et des ombres.

Les multiples modes de travail permettent de purs effets de nouveau Dali.

Avec DCTV, la digitalisation couleur devient d'une grande facilité. Il suffit de brancher une source vidéo PAL et de laisser le programme s'occuper de tout !

composite reproduisant les informations RVB. Si votre moniteur ne dispose pas d'une entrée vidéo composite cinch mais accepte ce signal, vous pouvez facilement contourner le problème en fabriquant un câble de liaison cinch-péritel. Pour cela, il suffit de raccorder la masse de la cinch à



la broche 17 (masse vidéo) et l'autre fil (plot central de la cinch) à la broche 20 (entrée vidéo) de la péritel. Dernier cas de figure, rare heureusement : vous êtes un petit malchanceux et votre moniteur n'accepte pas le vidéo composite (c'est le cas du mien !). Il ne vous reste plus qu'à connecter le *DCTV* à votre téléviseur multistandard grâce au câble décrit. N'essayez pas de brancher la sortie cinch directement sur l'entrée antenne, cela ne fonctionnerait pas. Que cette longue mise au point sur l'installation ne vous effraie pas. En fait, dans la très grande majorité des cas, votre moniteur pourra faire l'affaire. Le *DCTV* nécessite un *Amiga* doté d'au moins un Mo de mémoire pour travailler et il lui en faudra trois pour bénéficier de toutes les fonctionnalités. En revanche, il n'est pas particulièrement gourmand en mémoire chip et les anciens Agnus (512 Ko pour la vidéo) lui conviennent parfaitement. Les différents programmes doivent être installés sur disquette ou disque dur pour pouvoir fonctionner correctement. Les programmes d'installation, très bien réalisés, se chargent de tout. Le programme principal assure le dispatching entre les trois modules : digitalisation, dessin et conversion. Nous allons commencer par le module de digitalisation. Le DCTV est capable de digitaliser n'importe quel signal Pal connecté à son entrée vidéo composite. Cela concerne donc les caméras vidéo, les caméscopes, les magnétoscopes, les vidéodisques, les nouveaux appareils photo magnétiques voire même la télévision en récupérant le signal sur la péritel. Si le signal est au standard Secam, les opérations se dérouleront de la même manière mais l'image finale sera obligatoirement en monochrome, ces deux formats, Pal et Secam, ne se différenciant que par leur codage couleur. Pour que l'image obtenue soit de bonne qualité, il est important de respecter deux règles simples. Si vous travaillez avec une caméra ou un caméscope, il faut disposer d'une bonne source lumineuse. Le programme vous permet d'ailleurs de juger de l'image avant digitalisation pour y apporter d'éventuelles corrections. Le DCTV se passe allègrement de filtres (gélatine ou électronique) et permet d'obtenir directement une image couleur. En contrepartie, l'image doit être fixe pendant 6 à 10 secondes selon le mode et la résolution demandée. Si vous travaillez avec une caméra ou un caméscope, vous devrez disposez d'un pied stable. Avec un magnétoscope, celui-ci doit disposer d'un arrêt sur l'image de qualité (trois ou quatre têtes), les magnétoscopes une tête donnant des résultats piteux du fait du tremblement de l'image et/ou de la barre de bruit. Les possesseurs de vidéodisque n'auront eux aucun problème, l'arrêt sur l'image y étant excellent. Si ces deux conditions sont respectées, après les 10 secondes de digitalisation et la demi-minute environ de traitement complémentaire, vous allez voir s'afficher sous vos yeux ébahis une image bien difficile à différencier de l'original ! La qualité de digitalisation et d'affichage est vraiment superbe, comme vous pouvez le constater sur les photos d'écran.

Seize millions de couleurs pour votre Amiga avec DCTV

Certains traitements peuvent être appliqués à cette image pour l'améliorer encore. Ainsi vous pourrez modifier la saturation et les teintes de l'image, régler le contraste et la luminosité, agir sur la précision des contours ou encore paramétrer directement la quantité de rouge/vert/bleu de l'image. Ces modifications peuvent être visualisées avant d'être appliquées sur le fichier image lui-même. Signalons à ce propos que l'occupation mémoire est très raisonnable pour ces images de ce type (736 × 566 pixels en 16 millions de couleurs) : à peine 100 à 150 Ko. Passons maintenant au logiciel de dessin. Celui-ci dispose de toutes les options d'un programme de dessin digne de ce nom : choix de la résolution et du nombre de couleurs (ne prévoyez pas trop grand si vous êtes un peu juste en mémoire), brosses multiples paramétrables en taille, figures prédéfinies variées (dessin à main levée, droite, courbe de Bézier, rectangle, ellipse, polygone), traitement des blocs (rotation, ombrage, changement d'échelle, etc.) et bien d'autres choses encore.

D'autres fonctions sont plus particulières. Ainsi le remplissage des figures fermées accepte toutes les directions de remplissage, mais aussi le remplissage radial, spiral ou limité aux bords, ce qui est déjà beaucoup moins courant. Mais la grande originalité de ce logiciel de dessin vient



On rêve de tels graphismes sur nos logiciels d'échecs : mais ce n'est pas pour demain !

de sa gestion des couleurs et de ses différents modes de travail. En ce qui concerne la gestion des couleurs, 32 couleurs sont accessibles directement sur le panneau de contrôle.
Outre le mode solide (c'est le mode de dessin habituel), vous pouvez choisir de ne modifier que la couleur ou la luminosité de l'image sous-jacente, travailler avec des couleurs « à l'eau », la brosse épuisant sa charge de couleur après un certain temps (comme un vrai pinceau), mixer les couleurs adjacentes et travailler l'effet de transition, appliquer des filtres pour obtenir de fausses couleurs et même rénover l'image du buffer « sous-jacent ». Avec un peu d'habitude, les résultats peuvent être tout simplement

Des résultats très impressionnants

stupéfiants. L'ergonomie de travail est parfaite, les icônes étant claires et regroupées par fonction, et la quasi-totalité des fonctions étant accessibles par raccourcis-clavier.
Le dernier module se charge de reconvertir les images DCTV en image IFF classiques, affichables donc sans avoir à utliser le module DCTV. Ces conversions sont de grande qualité, l'image perdant bien sûr au passage une partie de sa richesse (en particulier au niveau du rendu des surfaces), mais restant toujours impressionnante, surtout en mode HAM. Le manuel qui traite de ces trois modules est très clair et didactique. Il est actuellement en anglais, mais l'importateur CIS met la dernière main à la traduction française qui devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes.
Un autre module complémentaire, livré avec les programmes de base, permet d'animer des images, sur une portion d'écran ou même en plein écran (mais alors là, le disque dur est obligatoire car les fichiers concernés dépassent de loin les capacités de stockage des disquettes). Le résultat est sidérant et l'on a vraiment l'impression d'assister à un film.
En conclusion, le DCTV est une superbe extension pour tous les *Amiga* (dotés d'un Mo), leur ouvrant le monde des splendides images 16 millions de couleurs. Le digitaliseur couleur incorporé est tout aussi performant et la qualité des logiciels d'accompagnement ne fait que renforcer l'intérêt de l'ensemble, d'autant que le prix reste très compétitif pour les performances (pack Digital Creations francisé par CIS, pour Amiga 1 Mo ; prix : 5 000 francs environ).

Jacques Harbonn

ProWrite

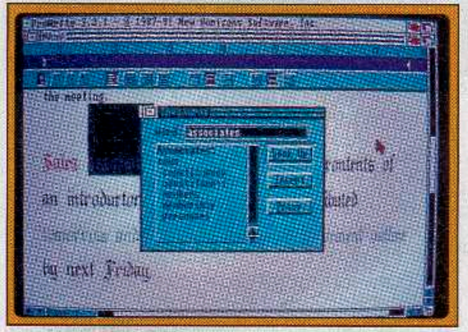
Si l'*Amiga* a toujours été (et demeure) une machine performante en ce qui concerne l'image et ses applications, en revanche, les bons logiciels de traitement de texte (en français tout au moins) ne sont pas légion. Aussi c'est avec un intérêt soutenu que nous avons testé un nouveau venu, *ProWrite*.

La version que nous avons eue entre les mains était la version anglaise, mais l'importateur CIS met la dernière main à la traduction du manuel et du logiciel lui-même et nous avait fourni le dictionnaire français qui est déjà prêt. *ProWrite* requiert 1 Mo de mémoire pour pouvoir travailler et une mémoire supérieure sera la bienvenue si vous devez travailler sur de gros documents, surtout s'ils contiennent des images.

***ProWrite* permet l'incorporation et l'habillage de graphismes.**

L'installation sur disque dur s'effectue sans problème, bien qu'il n'y ait aucun programme d'installation dédié. Mais comme tous les fichiers disposent d'une icône correspondante, la recopie peut s'effectuer directement à partir du Workbench, sans avoir à se perdre dans les méandres du CLI. Le programme accepte de travailler sur dix textes simultanés, sans aucune limitation de taille, si ce n'est bien sûr celle de la mémoire disponible. Comme tous les traitements de texte dignes de ce nom, *ProWrite* est Wysiwyg, c'est-à-dire que l'écran va refléter de manière exacte ce qui sera imprimé. Chaque paragraphe dispose de sa propre règle. Ces règles sont assez complètes. Tout d'abord, il est possible de choisir le type de graduation (pouce, centimètre, point). On dispose bien évidemment du paramétrage des marges droite et gauche, ainsi que de l'indentation automatique de la première ligne de chaque paragraphe (le retrait pouvant s'effectuer à gauche ou à droite, ce qui est assez rare pour être signalé). Les différents modes de formatage de paragraphe sont au rendez-vous (alignement à gauche, à droite, centré ou justification complète), tout comme les formats de tabulations (gauche, centrée, droite ou numérique) ou le réglage de l'interlignage. *ProWrite* propose en outre un paramétrage spécifique pour les interlignes séparant chaque paragraphe, ce qui peut s'avérer bien utile dans certains cas. Le programme offre un système original et pratique pour éviter de redéfinir plusieurs fois la même règle. La mise en œuvre en est très simple. Il suffit de se positionner sur le premier paragraphe, de « retenir » le format et/ou le style, puis de l'appliquer dans le paragraphe concerné par la modification. La frappe s'effectue bien évidemment au kilomètre et le programme bénéficie des différents ascenseurs pour se déplacer au sein du texte. Signalons à ce propos que les flèches de déplacement sont intelligemment placées (les flèches de direction opposées sont placées côte à côte, ce qui évite par exemple de donner de grands coups de souris lorsque l'on veut monter/descendre dans un texte) et complétées de deux autres flèches pour se rendre directement en début et en fin de texte. Quelques options complémentaires complètent ces déplacements : positionnement direct à une page, une sélection ou une marque donnée. En ce qui concerne les fontes, *ProWrite* met à profit les fontes installées dans le Workbench, ce qui est un avantage comme un inconvénient. Les attributs habituels sont disponibles (gras, souligné, italique, indice, exposant), complété du mode ombré pour donner du relief à vos fontes (mais au prix d'une lisibilité amoindrie). *ProWrite* fait partie de ces traitements de texte qui misent sur la couleur. Six coloris sont ainsi proposés. Au premier abord, cette fonction semble relever du gadget, mais à l'usage elle s'avère excellente

pour mettre l'accent sur un point particulier (un titre mis en rouge par exemple saute immédiatement aux yeux). Le programme est entièrement géré à la souris, mais quasiment toutes les fonctions sont aussi accessibles par raccourcis-clavier, ce qui fait gagner un temps précieux une fois que l'on s'est familiarisé avec le programme. Une excellente initiative. *ProWrite* dispose des indispensables couper/copier/coller, ainsi que de la recherche/remplacement. Toutefois, les seules possibilités de paramétrages à ce niveau concernent la prise en compte des majuscules/minuscules et la recherche sur mot entier ou partie de mot. On est bien loin des possibilités d'autres traitements de texte (le *Rédacteur 3* par exemple), capable de rechercher une fonte, une taille ou un attribut. Dans la pratique courante, la recherche proposée par *ProWrite* est suffisamment performante, d'autant qu'elle est assez rapide.



Un dictionnaire des synonymes puissant dans la version anglaise de ProWrite.

D'autres options complémentaires sont proposées. Les hauts et bas de page sont parfaitement gérés (avec possibilité d'inclusion de graphisme) mais les notes de bas de page en revanche sont absentes. *ProWrite* accepte tous les graphismes IFF classiques et HAM et se charge de leur conversion. Une fois dans le texte, les dessins peuvent être facilement déplacés et leur taille modifiée. Texte et image peuvent se superposer sans limitation mais le programme ne propose pas de réel habillage automatique. En contrepartie, le multicolonnage est proposé, valable comme l'ensemble des règles pour un seul paragraphe (et non un multicolonnage obligatoire sur l'ensemble du document comme pour certains autres traitements de texte). Le programme dispose encore d'un module de classement automatique des paragraphes, par ordre alphabétique ou inverse, ce qui peut rendre de fiers services pour l'établissement d'une bibliographie ou d'un carnet d'adresses par exemple. *ProWrite* offre les services d'un correcteur orthographique. Trois dictionnaires sont proposés : deux dictionnaires en anglais (un réduit pour ceux qui ne disposent que de 1 Mo et un normal) et un en français. La recherche s'effectue sur disque, ce qui pénalise les utilisateurs de disquette et ralentit l'opération. En contrepartie, ce système sauvegarde ainsi l'encombrement mémoire. Cette correction peut s'effectuer directement à la frappe ou en correction finale. Le dictionnaire français est d'un bon niveau et les propositions assez complètes (inversion de lettre, mots approchants, etc.). En revanche, l'aspect phonétique n'est pas du tout pris en compte et « farmacie » ne donnera lieu qu'à des propositions commençant par « f » (à titre d'exemple, le *Rédacteur 3* ou *Word* proposent immédiatement « pharmacie»). *ProWrite* dispose en revanche d'un excellent dictionnaire de synonymes (en anglais malheureusement pour l'instant mais il sera francisé comme le reste). Le logiciel offre aussi une option vraiment originale (bien que sans grande utilité réelle dans la pratique courante !), à savoir le recours à la synthèse vocale, soit à la frappe pour épeler une à une les lettres tapées, soit pour relire le texte.
Les phonèmes sont en anglais, ce qui retire en fait une grande partie de son intérêt à cette option pour nous autres Français. *ProWrite* est interfacé Arexx, ce qui lui ouvre la porte des macro-commandes. Dix macros peuvent ainsi être chargées et appelées à tout moment.
Un certain nombre de ces macros sont fournies avec le programme, permettant ainsi de pallier certaines insuffisances : notes de fin de texte, évaluation d'expressions mathématiques, etc.
En conclusion, *ProWrite* est un bon traitement de texte, disposant de fonctions puissantes : multifontes et multitailles, correcteur orthographique, dictionnaire de synonymes (en anglais pour le moment), multicolonnage, classement des paragraphes, couleur et même parole (phonèmes anglais).
Il ne lui manque plus que les notes de bas de page et la prévisualisation avant impression pour pouvoir se mesurer aux ténors du genre (disquette New Horizons, francisé et distribué par CIS pour *Amiga* 1 Mo minimum ; prix : F).

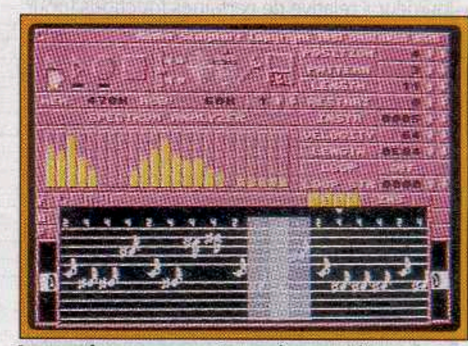
Jacques Harbonn

AUDIO SCULPTURE VERSION ST

Nous vous avions déjà parlé d'*Audio Sculpture* peu avant sa sortie sur *ST* et Jacques Harbonn signait le mois dernier le test de la version *Amiga*. Cependant, la qualité exceptionnelle de ce produit sur *Atari* exigeait une critique plus complète : la voici.



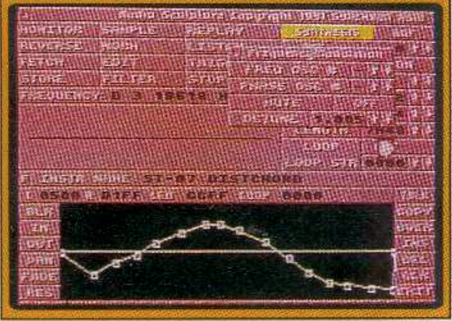
Il est de notoriété publique que le chip sonore de l'*Atari ST* n'est pas, loin s'en faut, le meilleur du genre. Si quelques rares musiciens parviennent à composer de magnifiques mélodies, de trop nombreux jeux se retrouvent handicapés par une bande-son tristement « bip-bip ». Face à cet état de fait, les programmeurs suédois de Synchron Assembly ont conçu un programme de composition musicale à base de sons digitalisés dans l'esprit des « soundtrackers » qui fleurissent sur *Amiga*. Ceux qui, comme moi, ont découvert les premières versions il y a plus de deux ans en sont restés bouche bée. *Audio Sculpture* était alors le seul logiciel sur *ST* capable de rivaliser avec la qualité sonore de l'*Amiga*. Et si d'autres soundtrackers sont apparus entre-temps, il reste à mon sens la référence en la matière. La présentation est soignée. Après une introduction au look très « démo » (devinez de quel milieu vient Synchron Assembly), le programme se charge en intégralité. L'écran principal reprend l'aspect classique des soundtrackers *Amiga*. L'interface, plutôt claire, fait appel à la souris et à un système de multi-fenêtrage proche du *TCB Tracker* (un autre logiciel du genre). Comme le faisait remarquer Jacques en parlant de la version *Amiga*, des petits problèmes d'ergonomie peuvent apparaître mais c'est surtout une question d'habitude. Avec un peu de pratique, l'aide du manuel et des raccourcis-clavier, le maniement devient rapidement « instinctif ». En fait, comme la plupart des



La musique sur quatre voix peut être représentée sous forme de partition ou sous forme de code chiffré.

utilitaires de création, *Audio Sculpture* demandera un temps d'adaptation plus long que celui du shoot'em up moyen. Mais le résultat en vaut la chandelle... Les possibilités d'*Audio Sculpture* en matière de traitement du son sont très étendues. Grâce à un éditeur graphique, chaque sample (son digitalisé) peut être découpé, inversé, affecté d'un écho, etc. Les musiciens expérimentés pourront également créer leurs propres sons à l'aide de huit oscillateurs (à la manière des synthétiseurs). Une option difficile à maîtriser mais qui a l'avantage de créer des samples originaux et de taille réduite (d'où un gain de place mémoire). Une fois que vous aurez trouvé les sons qui vous conviennent (en les synthétisant, en les récupérant dans d'autres modules ou en les digitalisant – ce qui nécessite une cartouche du style ST Replay, non fournie avec le logiciel–), vous pourrez passer à la conception de la musique proprement dite. L'édition peut se faire de plusieurs manières. Les musiciens « classiques » opteront sûrement pour l'édition sur portée tandis que les compositeurs habitués à l'informatique pourront choisir de travailler sous le « Matrix Editor » (les notes sont alors représentées par une suite de chiffres indiquant

l'octave, l'instrument qui joue et les effets éventuels).
Comme sur *Amiga* (mais contrairement à ce qui est la règle sur *ST*), vous disposez ici de quatre voies indépendantes capables de jouer simultanément d'un instrument différent, le tout avec un haut de niveau de qualité (même sur un STF de base).
L'édition m'a parue moins aisée que sur le TCB Tracker mais également plus complète. Les effets disponibles sont très nombreux : arpège, portamento, vibrato, tremolo, volume slide, « phasor », boucle, etc. Même sans être un compositeur génial, il est possible de réaliser d'agréables « musiquettes ». Mais, attention, la conception d'un morceau finement travaillé prendra plusieurs heures...
Signalons aussi que le logiciel reconnaît la majorité des cartes-sons (ST Replay, MV16, etc.) et profite au maximum des capacités des STE et TT. De même, il gère le MIDI et comporte un synthétiseur vocale (à la prononciation évidemment très britanique).
Au chapitre des défauts : l'absence de Undo qui obligera à manipuler les échantillons avec soin (et à faire des sauvegardes régulières) et la « lourdeur » relative de certaines fonctions (pour



L'option Synthesis vous permet de créer vos propres sons.

éditer votre morceau au clavier de manière efficace, il vous faudra d'abord allouer des samples et une note aux touches du pavé numérique). Par contre, la mémoire est parfaitement gérée (il est même possible de désactiver l'éditeur de partition pour gagner de la place) et le manuel, intégralement en français, est clair (même s'il ne s'adresse pas à des débutants).
Bref, *Audio Sculpture* s'impose nettement comme le plus puissant des soundtrackers actuellement disponible sur *ST*.



Chaque sample peut être retravaillé.

Même si cette puissance se paye par une certaine complexité, je suis certain qu'il saura séduire les musiciens les plus exigeants (disquettes Expose Software pour *Atari ST* ; prix : E). Dogue de Mauve

SOUND MASTER +

Après la carte PC-Soundman de Rainbow Arts, testée dans le numéro précédent, nous vous présentons ce mois-ci une carte aux caractéristiques très similaires : la Sound Master + de Covox.

Il semblerait que les fabricants de cartes commencent enfin à penser aux joueurs disposant de peu de moyens financiers. En effet, ils nous proposent deux cartes très similaires et très peu chères en l'espace d'un mois. La carte Sound Master + de Covox, comme la PC-Soundman, est une carte-son compatible AdLib disposant de 11 voix FM. Le package fournit également deux petites enceintes et un logiciel d'installation. La mise en place est très simple puisqu'elle ne demande que l'enfichage de la carte dans un des slots 8 ou 16 bits vacants du *PC*. Le programme Install (fourni sur disquettes 5" 1/4 et 3" 1/2) ne sert qu'à vérifier le bon fonctionnement de l'ensemble et, éventuellement, à paramétrer l'adressage du port FM et du convertisseur D/A. La RAM nécessaire est de 256 Ko, sous une version du DOS égale ou supérieure à la version 2.00.
Comme de bien entendu, la puissance sonore se règle par l'intermédiaire d'un potentiomètre-tige positionné à même la carte, ce qui vous obligera à des séances de gymnastique pénibles pour augmenter ou baisser le volume si vous décidez d'utiliser les deux petites enceintes fournies.
Contrairement à celles de la PC-Soundman, ces enceintes ne possèdent pas d'interrupteur (pour couper le son, une plongée derrière votre *PC* s'imposera...) et ne possèdent pas d'alimentation autonome : ne craignez pas de mettre le volume au maximum si vous voulez entendre quelque chose.
La qualité sonore n'est ni pire, ni meilleure que la PC-Soundman, ce qui, en fait, est plutôt un compliment à ces deux cartes, eu égard à leur prix. En effet, si la carte de Rainbow Arts n'était déjà pas chère, celle de Covox passe carrément sous la barre des 600 francs. Vous pourrez donc offrir la parole à votre machine pour le prix d'un logiciel. Certes, il ne faudra pas vous attendre à un son extraordinaire, mais rien ne vous empêche d'utiliser l'amplificateur de votre chaîne hifi pour parfaire l'ambiance. Etant donné le soin qu'apportent en ce moment les éditeurs à la



Pour le prix d'un logiciel, la Sound Master + donne la parole à votre PC.

qualité de la bande-son de leurs logiciels (je pense en particulier à LucasFilm et à son procédé iMuse), ces deux cartes arrivent à point nommé pour venir compléter très efficacement votre *PC* et en faire une véritable plate-forme vers l'univers micro-ludique (carte pour PC de Covox distribuée par Sodipeng – (1) 48 57 78 35 ; prix : F). Piotr Korolev

SOUND MASTER + OU PC-SOUNDMAN ?

Comment choisir entre deux cartes aux performances et aux prix similaires ? Cette question, comme de bien entendu, n'appelle aucune réponse tranchée : les deux produits ont chacun leurs avantages. Leurs qualités techniques sont très semblables, bien que la carte de Rainbow Arts admette également les digitalisations sous Windows (et non pas l'échantillonnage, comme je l'avais indûment annoncé !). Elles sont compatibles AdLib, qui ne représente pas un must technologique mais n'en est pas moins un standard pris en compte maintenant par la majorité des logiciels. La PC-Soundman justifie également son prix un peu plus élevé par l'adjonction d'un petit casque et de trois logiciels de bonne facture (dont l'utilitaire sous Windows). Le choix devra donc s'effectuer en fonction des besoins de l'utilisateur : le joueur pur et peu fortuné s'orientera vers la Sound Master + alors qu'un possesseur de *PC* sous Windows intéressé par la création sonore s'intéressera plutôt à la PC-Soundman. Mais d'une manière générale, ces deux cartes représentent un accès bon marché à l'univers sonore de nos jeux favoris.

ARCADE

DEVENEZ CLIENTS PREVILEGIER ET BENEFICIEZ DES
5%
DE REDUCTION
(sauf console et materiel)

COMMANDER PAR TELEPHONE AU (1) . 60.07.57.50

PRIX ATARI/AMIGA/PC

4D SPORT BOXING		199	
ADVANTAGE TENNIS	249	249	249
A.G.E	289	289	289
ALIEN BREED		259	
ANOTHER WORLD	289	289	289
ATOMINO		99	
BARBARIAN 2	239	239	
BATTLE ISLE		329	
BIRDS OF PREY		329	
BOSTON BOMB CLUB	239	239	289
CADAVER			349
CADAVER LEVELS	145	145	
CELTIC LEGEND		299	
CHUCK YEAGERS			289
CIVILIZATION			369
CONQUEST LONGBOW			389
CROISIERE CADAVRE	249	249	289
DOUBLE DRAGON 3	259	259	
E L F	239	239	
EYE OF THE BEHOLDER 2			339
F15 STRIKE EAGLE 2	289	289	335
F117 A NIGHTHAWK			389
FALCON + MISS 1&2	299	299	
FASCINATION	249	249	289
FIRST SAMURAI	259	259	
FINAL BLOW		199	
FLIGHT INTRUDER	289	289	289
FOUTAIN OF DREAMS			99
GHUNSHIP 2000			339
GOBLIIINS	239	239	289
GODS	249	249	339
GREAT COURT 2	299	299	299
HEART OF CHINA		380	380
HEIMDALL (VF)	329	329	339
HUDSON HAWK	239	239	
HUNTER	299	299	
JETFIGHTER 2			349
JIMMY W.SNOOKER	289	289	
KINGS QUEST 5		389	399
KNIGHTMARE	329	329	
KNIGHT OF THE SKY		329	329
LAGAF	289	289	289
LEANDER		249	
LEISURE SUIT LARRY 5		390	390
LINKS			389
LINKS FIRESTONE			159
LOTUS CHALLENGE 2	239	239	
MAGIC POCKETS	249	249	
MANLEY LOST IN L.A			339
MEGALOMANIA VF	289	289	
MICROPROSE GOLF	329	329	
MIDWINTER 2	289	289	
MIG 29 (5"1/4)			179
MIGHT AND MAGIC 3 VF		339	339
MONKEY ISLAND 2			369
OH NO MORE LEMMINGS	199	199	239
OH NO MORE LEM.DATA	159	159	199
OPERA. STEALTH 3"1/2			239
P38 LIGHTNING			189
PITFIGHTER		199	
PGA GOLF		199	
POLICE QUEST 3			399
POPULOUS 2	249	249	
POWERMONGER DATA	149	149	
RAILROAD TYCOON	289	289	369
REALMS	299	299	
RED BARON		390	390
RETURN TO EUROPE	149	149	
ROBIN HOOD VF	259	259	299
ROBOCOD	239	239	
ROBOZONE	259	259	
RUGBY WORLD CUP	199		
S.CITY ARCHITECTURE 1		189	189
S.CITY ARCHITECTURE 2		189	189
SECRET WEAPONS			389
SILENT SERVICE 2	329	329	345
SIM CITY+POPULOUS	289	289	289
SIM EARTH			369
SIMPSONS	239	329	289
SPACE QUEST 4			389
STORM MASTER	289	289	289
SUPERSKI 2			
TERMINATOR 2	239	239	289
THE GODFATHER	289	289	289
TIME QUEST			329
TIP OFF	249	249	
TOKI	239	239	
TORTUE NINJA 2	249	249	
VROOM	239	239	
WILLY BEAMISH		389	389
WING COMMANDER 2			369
WC SPECIAL OP 1			239
WC SPEECH ACCES PACK			149
WOLPACK	245	285	

CDTV

* BATTLECHESS	329.00
CASE OF THE CONDOR	369.00
ESS MEGA	329.00
* F16	569.00
FALCON COLLECTION	449.00
JONES IN THE FAST LANE	469.00
LEMMINGS	299.00
* SUPER GAMES PACK	329.00
* TOWN WITH NO NAME	339.00
ULTIMATE NASKETBALL	399.00
WRATH OF THE DEMON	369.00
XENON 2	369.00

NOUVEAUTES A PARAITRE

PRIX ATARI/AMIGA/PC

ACES OF THE PACIFIC		339	389
AGONY		249	
AIRBUS A320 SIMULATOR	369	369	389
AIR SUPPORT	289	289	
ALIEN BREDD	259		
A T A C	329	329	339
BAT 2	339	339	389
BATTLE ISLE	329		339
BEAST BUSTER	249	249	
BIG BAD & UGLY			389
BLACK CRYPT	289	289	339
BLACK SECT	289	289	289
BOMBER MAN	249	249	289
CAMPAIGN			369
CELTIC LEGEND	299		339
CHUCK ROCK 2	249	249	
CODENAM WHITESHADOW			389
DEATH OF GLORY			389
DRAKKEN 2	289	289	339
DARKSEED			369
DUNE	339	339	389
DUSTER	249	249	249
DYLAN DOG	259	259	289
EPIC	239	239	289
ETERNAM			339
EYE OF THE BEHOLDER 2		339	
EYE OF THE STORM	289	289	339
FACON 3.0			399
FLOOR 13	289	289	345
HOOK			339
INDIANA JONES 4			389
LE CHAOS	289	289	339
LORD OF THE RINGS 2			339
LURE OF THE TEMPEST		339	389
MAVIS BEACON 2			389
MONKEY ISLAND 2	339	339	
MYTH	249	249	289
NOVA 9			399
ORK	239	239	
PLANET'S EDGE		339	389
QUEST FOR GLORY 2		389	
REACH FOR SKIES	329	339	389
RED PHONIX	339	339	
ROCKETEER	289	289	339
ROTATOR	239	239	
SECRET WEAPONS	329	339	
SHUTTLE	329	329	339
SIM ANTS	289	289	339
SIM EARTH	289	289	
SPACE CRUSADE	249	249	
STAR TREK			339
STRIKE COMMANDER			369
STUNT ISLAND	289	289	389
TEAM YANKEE 2	329	329	369
ULTIMA 7			389
VIDEOKID	239	239	
V FOR VICTORY			369
WIZARDRY 7			369
WOLF CHILD	289	289	

CD-ROM

3D CONSTRUCTION + CASTLES	469.00
ATLAS PACK	759.00
ESS MEGA	489.00
GUINESS DISC RECRD	1090.00
* GUNSHIP+MIDWINTER	369.00
* M1 TANK PLATOON	369.00
MIXED UP MOTHER GOOSE	489.00
* RAILROAD TYCOON	369.00
* REDSTORM+CARRIER COMMAND	369.00
* RICK D+SAVAGA+POOL+SOCCER	429.00
SHERLOCK HOLMES	369.00
* STELLAR 7	489.00
* WING C + ULTIMA 6	599.00
* WING C + MISSION 1 & 2	599.00

MATERIELS ET ACCESSOIRES

● EXTENSIONS MEMOIRE

AMIGA 500 AVEC ORLOGE	339.00
AMIGA 500 SANS ORLOGE	299.00
AMIGA 500+ (1 mo)	790.00
AMIGA 500 (1.5 mo)	990.00

● SOURIS

SOURIS ATARI + TAPIS + SUPPORT	199.00
SOURIS AMIGA + TAPIS + SUPPORT	199.00
SOURIS PC + TAPIS + SUPPORT	199.00
SOURIS PS/2	199.00

● MANETTES DE JEU

ACE	99.00
ACE 2	109.00
CHALLENGE	199.00
FAST FIRE TURBO	199.00
FAST WINNER	129.00
FAST WINNER TURBO	149.00
PRO-STANDARD	199.00
STING-RAY	189.00
TURBO CHALLENGE	169.00
FAST JOYSTICK PC	189.00
FAST CARTE PC	189.00
SPEDDKING + CARTE PC	389.00
JOYSTICK 909 PC	169.00

● DISQUETTES VIERGES

BOITE DE 10 DISQUETTES 3"1/2 HD	159.00
BOITE DE 10 DISQUETTES 5"1/4 HD	99.00
BOITE DE 10 DISQUETTES 3"1/2 DD	99.00
KIT DE NETTOYAGE 3"1/2	99.00
KIT DE NETTOYAGE 5"1/4	99.00

● CABLES

CABLE NUL MODEM	199.00
CABLE PERITEL ATARI	129.00
CABLE PERITEL AMIGA	129.00
ADAPTATEUR 4 JOYSTICKS	129.00
RALLONGE JOYSTICK 20cm	89.00
RALLONGE JOYSTICK 1.5M	119.00
CABLE IMPRIMANTE PARALLELE	89.00
CABLE PRISE MINITEL	199.00
MIDI CONECTOR AMIGA	339.00

● SCANNERS

SCANNER PC M.105	999.00
SCANNER M.105 + TIMEWORK 2.0 (PAO)	2590.00

● CARTE SONORE PC & CD-ROM

SOUND MASTER 2	1690.00
SOUND BLASTER 2.0	1190.00
SOUND BLASTER PRO	1990.00
DOUBLEUR JOYSTICK	139.00
CD ROM INTERNE	2490.00
CD ROM EXTERNE	3290.00
PACK SB PRO + CD ROM INTERNE	4190.00
PACK SB PRO + CD ROM EXTERNE	4690.00

SOUND MASTER +

+1 LOGICIEL DE DEMO
+2 HAUT PARLEURS
+1 MANUEL EN FRANCAIS
GARANTIE 1 AN
100% COMPATIBLE AD-LIB

599.00F

SEGA

● MEGADRIVE 990.00

● MEGADRIVE+QUACKSHOT 1290.00

ADAPTATEUR CART JAPONAISE	99.00
GROWL	299.00
JAMES POND 2	389.00
JOHN MADDEN FOOTBALL 92	399.00
MARIO LEMIEUX HOCKEY	439.00
MICKEY CASTLES OF ILLUSION	390.00
QUACK SHOT	389.00
SONIC	379.00
SPIDERMAN	299.00
SUPER MONACO GP	369.00

NEC

● CORE GRAFX +1JEU 990.00

● PUISSANCE 5 1290.00

● PC ENGINE GT+1JEU 2490.00

AVENUPAD 3	235.00
SODIPAD	199.00
RALLONGE JOYSTICK	99.00
SG GHOULST'N GHOST	299.00
ADVENTURE ISLAND	299.00
HIT THE ICE	299.00
F1 TRIPLE BATTLE	299.00
FINAL LAP TWIN	299.00
FORMATION SOCCER	299.00
NEW ZELAND STORY	299.00
PC KID 2	349.00
POWERELEVEN	349.00
SALAMANDER	299.00

LES COMPILATIONS

PRIX ATARI/AMIGA/PC

10 GREATS GAMES	339	339	389
FERRARI + RICK DANGEROUS + TINTIN + PIC'N PILE + XENON 2 + NIGHT HUNTER + SUPERSKI + CHIGAGO 90 + PRO TENNIS TOUR			
5 INTELLIGENT GAMES	289	289	299
BACKGAMMON + CHESS + BRIDGE + GO + DRAUGHTS			
AIR COMBAT ACES	329	329	329
FALCON + BOMBER + GUNSHIP			
AIR LAND SEA		289	345
688 ATTACK SUB + INDI 500 + F18(ag) SU 25 (PC)			
AIR SEA SUPREMACY	289	289	329
SILENT SERVICE + F15 + CARRIER COMMAND + HUNT RED OCTOBER + WINGS (AG)			
CAPCOM COLLECTION	269	269	
STRIDER 1&2 + UN SQUADRON + DUEL + LED STORM + FORGOTTEN WORLD + GHOULS'N GHOST + DYNASTY			
COMPIL ADD (ssi)		289	289
HILLSFAR + DRAGON'S OF FLAME + HEROES OF LANCE			
FOOTBALL CRAZY	289	289	
KICK OFF 2 + FINAL WHISTLE + PLAYER MANAGER			
LES BATTANS 2	289	289	289
RICK DANGEROUS 1&2 + D. DRAGON 2 + LIC TO KILL			
LES COLLECTORS	289	289	
LOTUS CHALL + VENUS + J. POND + GHOUL'n GHOST			
QUEST AND GLORY	329	329	
CADAVER + MIDWINTER + BLOODWYCH + BAT / IRON L			
MAX	269	269	
TURRICAN2 + ST DRAGON + SWIV + NIGHT SHIFT			
NRJ3	289	289	289
F16 + D. DRAGON 2 + ITALY 90 + WELTRIS + TURBO O. RUN			
PLANETE AVENTURE	289	289	299
INDIANA + MANIAC + EXPLORA 2 + PORTE DU TEMPS			
SUPER SEGA vol 1	289	289	
SHINOBI + S. MONACO + GOLDEN AXE + CRACKDOWD + E-SWAT			
VIRTUAL REALITY vol 1	289	289	289
MIDWINTER + STARGLIDER + CARRIER COMMAND + STUNT CAR RACER + INTER SOCCER			

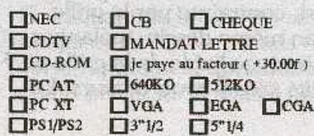
NOM/PRENOM..

ADRESSE..

....

CODE:.............................VILLE..................................

NUMERO CLIENTS ....



☐ ATARI ☐ NEC ☐ CB ☐ CHEQUE
☐ ATARI 1MEGA ☐ CDTV ☐ MANDAT LETTRE
☐ AMIGA 500 ☐ CD-ROM ☐ je paye au facteur (+30.00f)
☐ AMIGA 1 MO ☐ PC AT ☐ 640KO ☐ 512KO
☐ AMIGA 500+ ☐ PC XT ☐ VGA ☐ EGA ☐ CGA
☐ MEGADRIVE ☐ PS1/PS2 ☐ 3"1/2 ☐ 5"1/4

BON A RETOURNER A
ARCADE
21 RUE DES COUTURES
77400 ST THIBAULT

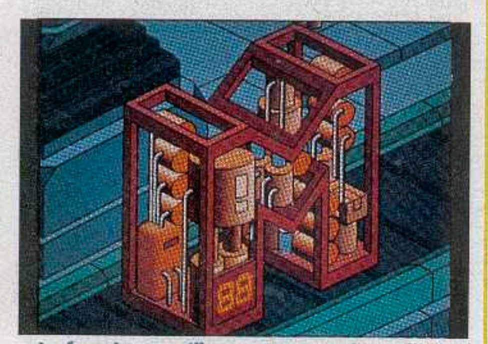
PAYER PAR CARTE BLEUE/INTERBANCAIRE

date d'expiration ...../..... *signature:*

frais de port (ATTENTION console 50f)	+ 25F
TOTAL A PAYER =	

GRILLES ET GRILLAGES

La grande quantité et la grande qualité des dessins que nous avons reçus nous permettent de vous proposer une rubrique Paint Box étendue à six pages pour ce centième numéro de votre revue préférée. D'autre part, je vous proposerai un aperçu des puissantes possibilités de la fonction grille, laquelle est d'autant plus intéressante qu'elle n'a pas son équivalent dans les arts graphiques traditionnels.



La fonction « grille » permettra de réaliser aisément des dessins en fausse perspective sans avoir à procéder pixel par pixel.

Parmi les fonctions originales disponibles dans la plupart des logiciels graphiques, la fonction grille ou grillage (grid en anglais) se révélera très utile pour toutes sortes de réalisations.
Ce n'est pas une fonction de dessin à proprement parlé, mais il s'agit plutôt d'une fonction qui donne aux outils de dessin de votre logiciel (lignes droites et brisées, quadrilatères, polygones quelconques, cercles et ovales) des comportements particuliers.
Le principe de cette fonction est le suivant : un grillage invisible divise la totalité de la page écran en mailles carrées ou rectangulaires.
La taille et la forme des mailles utilisées peuvent être paramétrées à l'aide d'une fenêtre spéciale.
Quand la grille est activée, tous les outils de dessin, à l'exception du tracé à main levée, sont contraints par cette grille virtuelle, aussi les pixels de début et de fin des traits viendront-ils se placer automatiquement aux intersections (ou nœuds) de la grille.
La fonction de création de brosse se trouve, elle aussi, contrainte par la grille. On peut, dans un même dessin, mélanger des éléments faits avec l'aide de la grille et des éléments faits sans y avoir recours. Le principe de cette fonction peut paraître simpliste, mais elle s'avérera irremplaçable dans bien des cas. Nous allons voir ici comment en tirer le meilleur parti.

Animaux



Ce beau dessin de Philippe donne une représentation très poétique du monde animal dans son environnement. La composition de l'image, le choix des couleurs alliés à la maîtrise de l'ordinateur font de ce dessin une création originale à part entière. Les autres dessins présentent des visions plus réalistes du même thème.

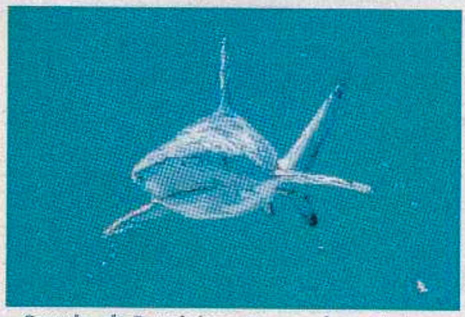
Savane, de Philippe Agnisola sur Amiga.



Léopard, de Fabrice Selme sur Amiga.



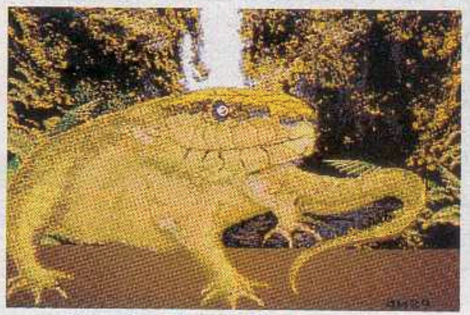
Pioupiou, de Dominique Lefèvre sur Atari.



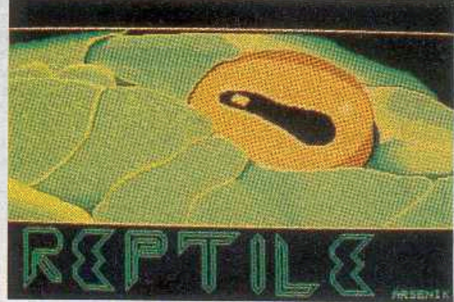
Squale, de Dominique Donoval sur Amiga.



Falcon, de Dominique Donoval sur Amiga.

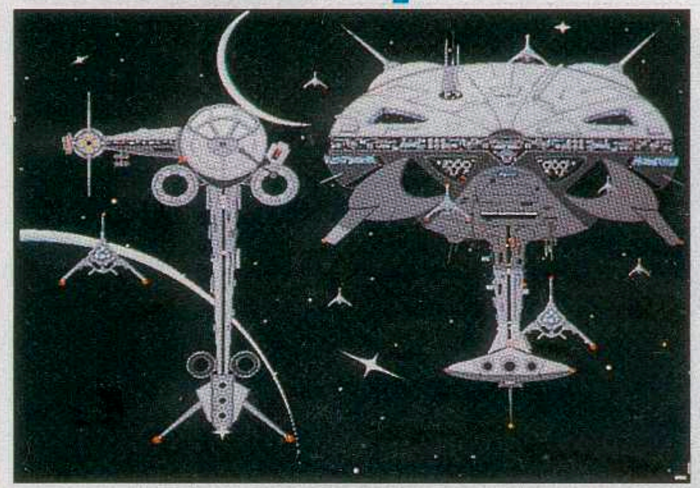


Lézard, de Patrice Piro sur Amiga.



Serpent, de Cédric Brambilla sur Atari.

Vaisseaux spatiaux

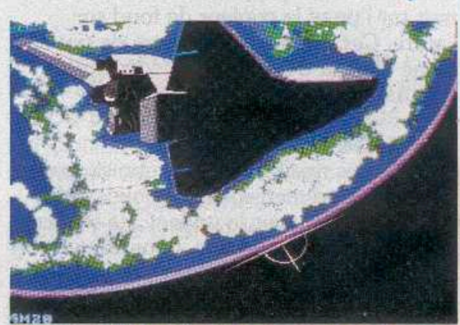


Didier S. a choisi une représentation frontale pour ce vaisseau spatial au design original. Le dessin au trait fait penser à un rendu B.D. La scène de combat de Claude D., très réussie car dynamique et bien composée, donne envie d'en voir plus.

Ship 5, de Didier Steenberger sur Amiga.



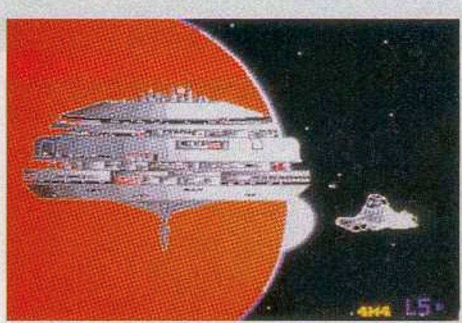
Bataille, de Claude Davancens sur Amiga.



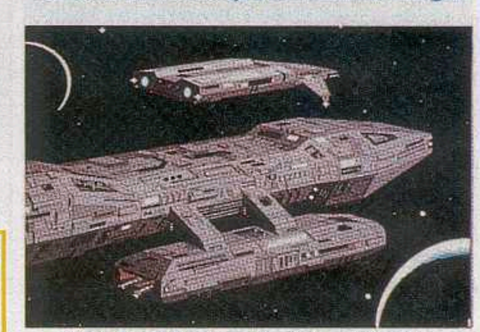
Navette, de Dominique Donoval sur Amiga.



Starbuck, de Jean-Yves Auger sur Amiga.



Métropolis, de laurent Scorrano sur Amiga.



Ship, de Didier Steenberger sur Amiga.

Farouches guerriers

Les nombreuses créatures que Yann nous a envoyées sont toutes aussi effrayantes. Le modelé des muscles est très bien réalisé, dans une gamme de teintes voisines. François a privilégié la définition par rapport aux couleurs.

Gore, de Yann Lodewijk sur Atari.





Cruelle victoire, de François Rimasson sur Atari.

Visualiser la grille

La grille étant invisible, on pourra la visualiser de la façon suivante : tout d'abord, on activera la fonction en cliquant sur l'icône appropriée. La taille des mailles se fera par défaut (8 pixels sur 8 pixels, par exemple).

Ensuite on sélectionnera une brosse fine dans une couleur inutilisée, réservée pour la grille.
En cliquant, la brosse ira se copier uniquement sur les nœuds de la grille. On verra rapidement apparaître une trame (de 8 pixels sur 8 pixels) formée de points. Si l'on désire remplir la totalité de l'écran avec cette trame, il sera plus rapide d'en dupliquer un petit morceau avec la fonction de copie, qui elle aussi fonctionne à merveille avec la grille. Pour que la fonction de copie ou de création de brosse fonctionne bien, il ne faudra pas oublier de

régler le point, à partir duquel la brosse ira se copier. Ce point devra être un des coins de la brosse. On peut également définir un motif de la taille de la trame désirée et en remplir l'écran avec la fonction de remplissage.
Il faudra effectuer cette manipulation avec la plus grande attention, faute de quoi la trame de l'écran et la taille de la grille ne correspondraient pas, ce qui serait très fâcheux.
Sur les machines possédant des souris à deux boutons on disposera de deux couleurs simultanément, la couleur du trait sur l'un et la couleur de fond sur l'autre. Cet avantage permettra de passer d'une couleur à l'autre pour corriger les erreurs.

La taille des mailles

La taille des mailles doit être choisie en fonction des dimensions des objets qu'on désire dessiner avec la grille. Cela se fera dans une fenêtre spéciale, dans laquelle on choisira la taille des mailles en abscisse et en ordonnés (x, y).
La surface d'une maille carrée de 64 par 64 sera très exactement divisée en quatre par une maille de 32 par 32. On choisira de préférence des tailles de mailles dans des multiples de 2 et de 3. Une maille de 31 pixels par 17 pixels ne serait pas des plus pratiques à utiliser.

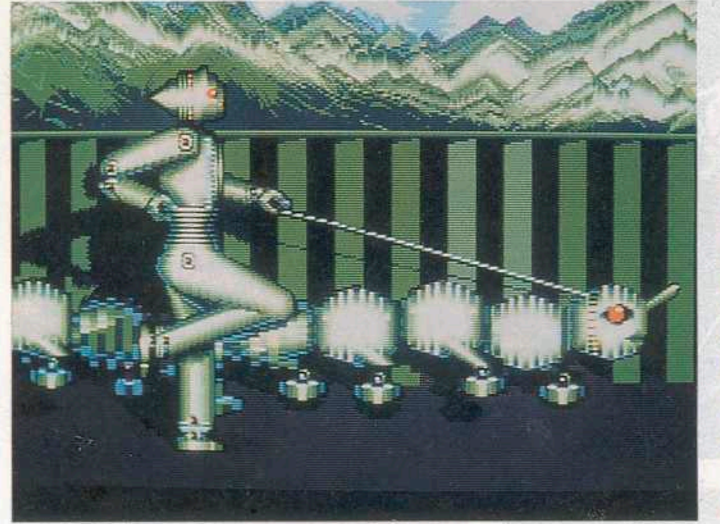
Les avantages de la grille

Quand la grille sera activée, on tracera facilement des horizontales, des verticales et des diagonales avec les fonctions lignes droites et lignes brisées, en cela cette fonction est assimilable au té et à l'équerre de la panoplie des outils traditionnels.
La grille permettra de travailler avec précision toutes sortes de motifs géométriques, sans avoir à effectuer un travail fastidieux de comptage de pixels, au grand soulagement des yeux. On comptera, malgré tout, mais des paquets de pixels, ce qui est plus facile. Ce comptage permettra de mesurer des distances et des surfaces précises. Le dessin de l'architecture, et d'une manière générale des décors, sera ses terrains de prédilection.

Quelques utilisations possibles

On peut utiliser la fonction grille pour mettre en place un dessin dans l'espace de la page écran.
Pour créer un squelette, qui donnera les grandes lignes et l'encombrement de chaque élément de l'image, on choisira une maille de grille (32 par 32, par exemple).
On tracera les grandes lignes du dessin avec des horizontales et des verticales. Au fur et à mesure qu'on entrera dans les détails, la maille sera divisée (16 par 16 puis 8 par 8).
Le squelette de l'image ainsi réalisé

Robots



J'aime beaucoup cette image. Fabien a choisi d'illustrer le thème sous l'angle de l'humour. L'idée est amusante et les personnages sympathiques. L'inquiétante androïde de Serge n'est pas mal non plus, dans un autre genre.

Robot, de Fabien Wascheul sur Atari.



F.A.M., de Serge Cariou sur Amiga.



Inconnu 2154, de Bruno Ripoche sur Amiga.

Monstres effrayants



A part le dessin de Dominique, la tendance des monstres est au dragon. Crocs acérés, écailles luisantes, cornes et griffes sont les éléments indispensables à ce genre.

Dragon, de Fabien Wascheul sur Atari.

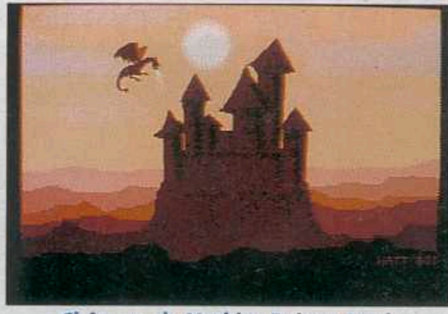
Au détour d'un tunnel sombre ou d'une planète éloignée, le monstre de service est toujours là pour animer l'aventure.

Châteaux



Les châteaux sont des lieux qui évoquent le rêve ou le cauchemar. Dans cette perspective, celui de Bruno est vraiment réussi. De plus, le titre de l'image y participe grandement.

Le château du roi Gogol, de Bruno Gentille sur Amiga.



Château, de Mathieu Roi sur Atari.

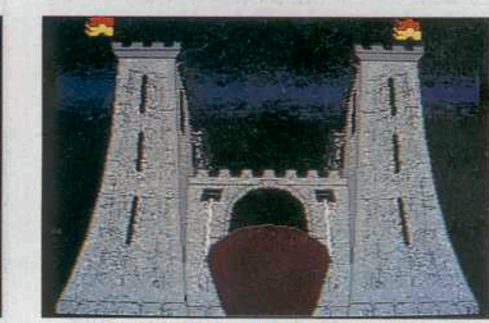
Amateur d'heroic fantasy, de fantastique, d'épopée médiévale ou de shoot'em up gore, vous rencontrerez tôt ou tard un château sur votre route : du genre Carpathes plutôt que Disneyland !



Citadelle, de Laurent Scorrano sur Amiga.



Castle, de Philippe Agnisola sur Amiga.



Château, de Bertil Sommer sur Atari.



Aces, de Dominique Donoval sur Amiga.



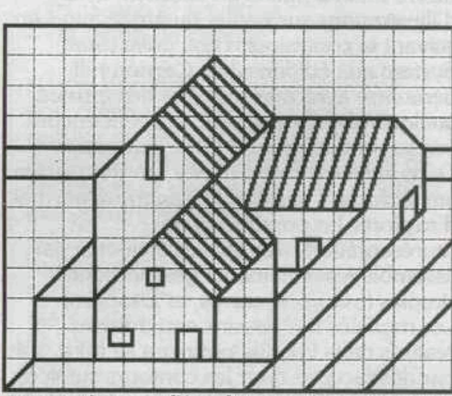
Fufnahad, de Raphaël Michot sur Atari.



Vuziel, de Raphaël Michot sur Atari.

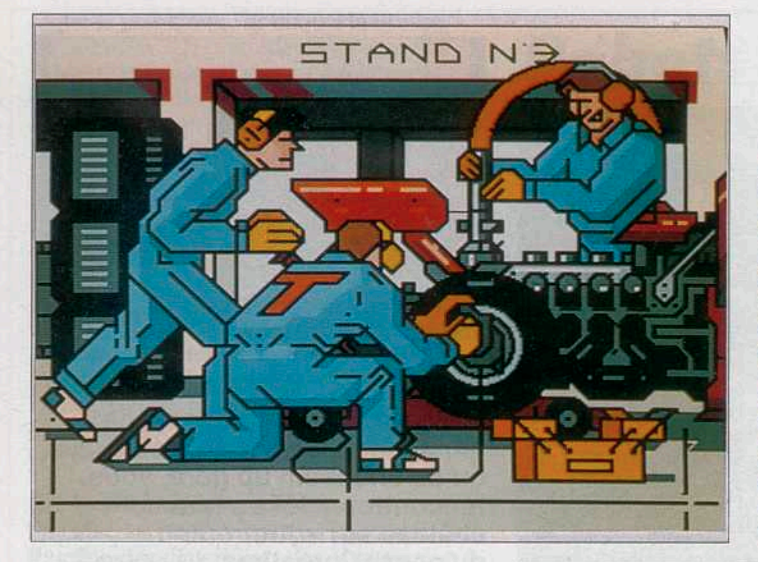


Dragon, de Laurent Beroud-Guelet sur Atari.



Perspective cavalière d'une petite maison. De nombreux dessins de jeux sont faits ainsi.

apparaîtra comme un réseau de lignes sur lesquelles viendront s'appuyer les différents éléments, qui pourront, eux, être redessinés sans le recours de la grille.
On peut aussi réaliser la totalité d'un dessin à l'aide de la grille. Des croquis sur un papier quadrillé permettront de préparer le travail. Si l'on possède une imprimante, on pourra éditer des trames personnalisées.
La première étape consistera à faire



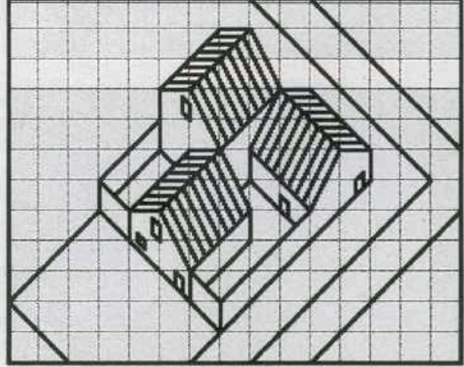
Des dessins réalisés en suivant la contrainte de la grille devront être stylisés. On pourra préparer le travail en s'aidant de croquis sur du papier quadrillé. Le contour des ombres et des reflets sera lui aussi traité avec la grille. Ce travail de stylisation permettra d'obtenir des dessins à peu près infaisables par des moyens traditionnels.

Merci à tous ceux qui nous ont envoyé leurs œuvres :

Ken AKIRA, David BALLET, Jérôme BECK, Gérald BENOIT, Laurent BERNARD, Laurent BEROUDGUELET, Paul BILLER, Fabrice BLANDIN, Franck BOLLINGER, Ferdinand BOUTARD, Cedric BRAMBILLA, Yan CAPITAINE, Serge CARIOU, Patrick CASTELL, Patrice CHOMINE, Thierry CORREVON, Claude DAVANCENS, Dominique DONOVAL, José DOS SANTOS, Olivier DUVAL, Patrick DUMAS, Benoît EONNET, Jean-Hugues ESTEVE, Patrick FEDERSPIEL, François GARCIA, Laurent GUYOT, Julien GARNIER, Bruno GENTILE, Christophe GRAFF, Fabien HOURI, Sylvain JONAS, Laurent LAHITTE, Jean-Marie LEBLOIS, Dominique LEFEVRE, Yann LODEWIJCK, Frédéric MARAGUET, David MARS, Pascal MECHAIN, Philippe MEISSONIER, Raphael MICHOT, Georges MIGNOT, Cyrille MITOUT, Gregory NEMMAR, Johnny PAIN, Laurent PEIGNAULT, Patrice PIRO, Stéphane RAYNAUD, Christophe RIERA, François RIMASSON, Bruno RIPOCHE, Mathieu ROI, Laurent SCORRANO, Fabrice SELME, Bertil SOMMER, Morgan VALCKE, Stéphane VERLET, Boris TCHECHOVITCH, Jérôme TISSOT, Fabien WASCHEUL.

apparaître la trame de la grille, en procédant de la façon décrite au début de l'article. On tracera ensuite le dessin avec des lignes droites, d'une couleur différente que les points de la grille.
A ce stade, l'ensemble des éléments de l'image seront mis en place. Enfin, il ne restera plus qu'à repasser les contours du dessin avec le trait définitif, d'une couleur non encore employée.
Pour finir, on protégera la couleur du trait définitif avec la fonction masque, et l'on fera disparaître la grille et le premier tracé.
L'aspect de ce dessin sera peut-être un peu sec, mais très graphique. Pour respecter la contrainte que représente la grille, il faudra obligatoirement styliser les formes.
Pierre Etaix a publié un excellent livre d'illustrations sur papier quadrillé faites en suivant la contrainte d'une grille (Star System aux éditions J.C. Carrière). Il démontre avec maestria que des formes, quelquefois très stylisées, peuvent encore conserver une grande force expressive.
Dans le même ordre d'idée, un très ancien jeu de formes chinois, le Tangram, permet d'explorer les possibilités de représentations des formes stylisées, par assemblages d'éléments géométriques simples (triangles, carrés, et losanges).
Les modelés des dessins entièrement réalisés dans la grille pourront se faire, soit par des facettes dont les contours suivront eux-mêmes la contrainte de la grille, ce qui renforcera l'aspect rigoureux du dessin, soit, au contraire, en utilisant la fonction aérographe et le masque, ce qui, par un modelé grouillant de pixels colorés contrebalancera la sécheresse du tracé.
La grille permettra aussi de créer des dessins en fausse perspective (perspective cavalière ou axonométrie). Ces modes de représentation ont l'avantage de rendre compte d'objets complexes avec une très grande clarté graphique ; ils sont abondamment utilisés par les architectes.

Jérôme Tesseyre



L'axonométrie est une représentation graphique très claire, beaucoup utilisée par les architectes pour leurs projets.



Ferrari, de Dominique Donoval sur Amiga.

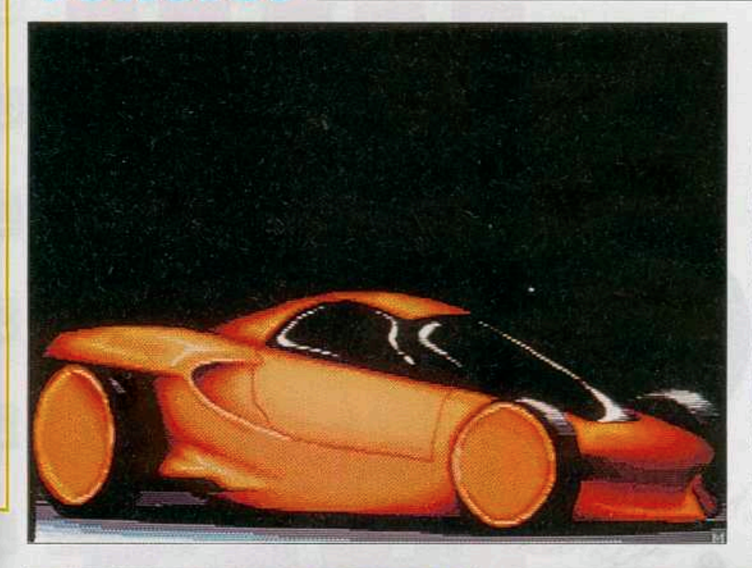
Personnages amusants

J'aime l'air crispé du personnage de Cyril, traité en une succession de facettes colorées. Par pitié, arrêtez de nous envoyer des copies de héros de B.D., ou bien faites comme Sébastien qui détourne avec humour Bart Simpson et Terminator. Le but de cette rubrique est de présenter des créations originales.



Warrior, de Cyril Maignan sur Amiga.

Voitures

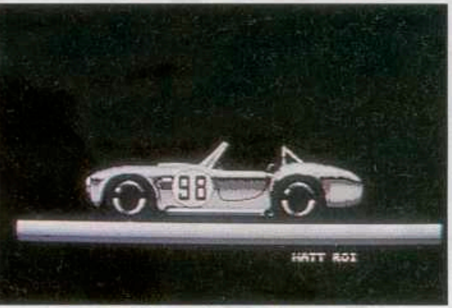


Le prototype de Morgan Valcke produirait son petit effet dans les rues encombrées de Paris. Le dessin en est souple et dynamique. Dommage que les reflets soient un peu timides. La Ferrari de Dominique, quant à elle, brille comme un sou neuf.

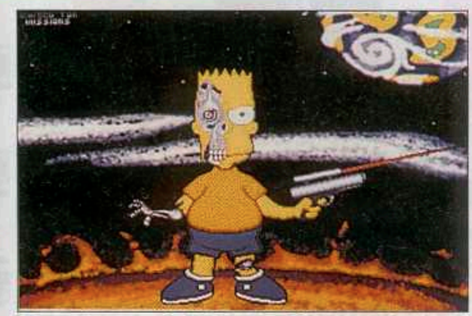
Prototype, de Morgan Valcke sur Atari.



Buick, de Laurent Beroud-Guelet sur Atari.



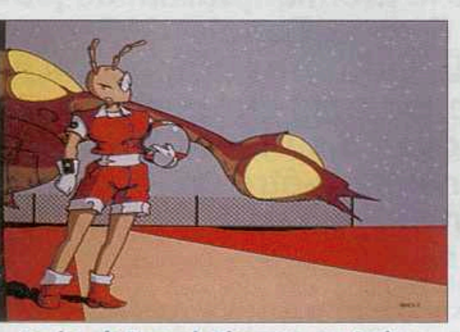
Cobra, de Mathieu Roi sur Atari.



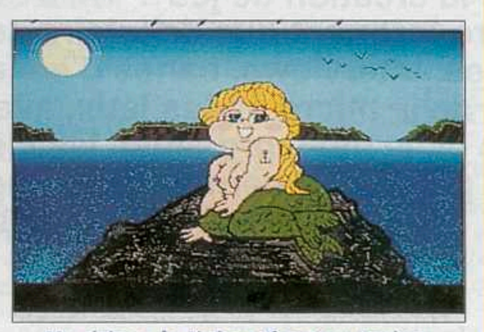
Bartminator, de Sébastien Théry sur Amiga.



Sans titre, de Christophe Riéra sur Amiga.

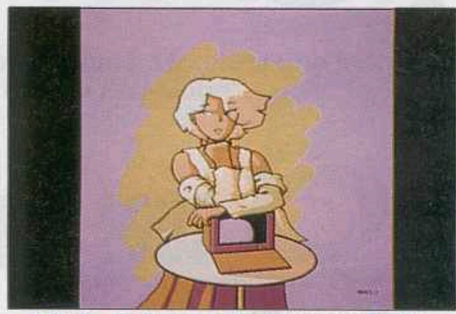


Denise, de François Rimasson sur Amiga.

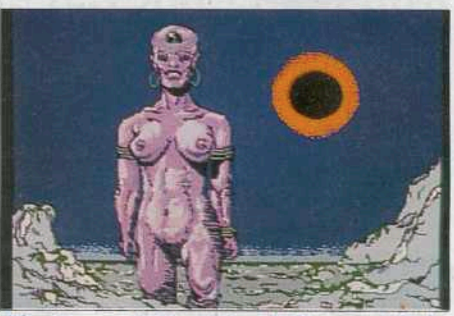


Ma sirène, de Jérôme Tissot sur Amiga.

Créatures de rêve



Juliette, de François Rimasson sur Amiga.

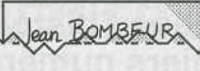


Phantasme, de Dominique Lefèvre sur Atari.

Envoyez-nous vos œuvres !

Les thèmes proposés ce mois-ci sont, au choix :
- un dessin stylisé utilisant la grille ;
- le sport et les sportifs ;
- la science-fiction ;
- exotisme et voyages ;
- un avion de chasse.

Soyez nombreux à nous envoyer vos créations ORIGINALES sans oublier de les signer et de leur donner un titre. Précisez le mode de chargement de vos images (machine et logiciel). Nous ne pouvons malheureusement pas renvoyer les disquettes. Et maintenant, à vos souris !



Bon 100 mais c'est bien TILT

Vous souvenez-vous du micro-ordinateur Sega SC 3000 ? La console Vectrex, cela vous dit quelque chose ? Saviez-vous que l'Amiga, lors de son lancement, coûtait plus de 16 000 francs ? Avez-vous connu Hervé Caen, aujourd'hui P.-D. G. de Titus, sur les bancs du lycée, se demandant s'il pouvait espérer un jour vivre de la création de jeu ? Tilt a été le premier journal de jeux vidéo et de micro-informatique de loisirs de France. Depuis 1982, nous accumulons témoignages, interviews, bancs d'essai. Nous vous proposons de plonger dans l'histoire de la micro et des jeux, avec, ce mois-ci, les cinquante premiers numéros et, le mois prochain, les cinquante suivants. En prime, cinquante questions pour vous permettre de gagner peut-être un PC 486 dx super équipé ou un chèque de 20 000 francs.

SEPTEMBRE 1982

dossier

1 TILT EST NE !

Au sommaire :

- Le banc d'essai de la nouvelle console de Mattel : l'Intellivision.
- Les plans du jeu et toutes les astuces pour gagner à Pac-Man sur Atari 2600 et machine d'arcade.
- Un super concours avec, comme premier prix, un



Optimisme : en parlant de la console Intellivision, Tilt écrit : « La conception de la console se veut « modulaire ». La console elle-même pourra s'adapter à l'intérieur d'un véritable ordinateur domestique d'une puissance supérieure, qui pourra gérer tout aussi bien les comptes d'une petite entreprise que des jeux infiniment complexes... Pas avant 1983 ! » (Banc d'essai p. 54)

Question 1
Le premier numéro de Tilt offrait aux lecteurs
a) 142 pages b) 21 pages c) 80 pages

2 La première PA !

Au sommaire

« Cherche partenaires pour échange de cassettes et petits tournois sur VCS Atari. »

- Le banc d'essai du TI 99/4A, le nouveau micro de Texas Instruments (16 Ko de RAM, un Basic résident de 22 Ko, dix jeux (dont Magie des Nombres, bouleversant) et un processeur... 16 bits. Eh oui !
- Les secrets de la K7 Horse Racing de Mattel.
- La présentation du jeu et du film Tron.
- Un super-comparatif de cinq consoles : le Vidéopac Philips, le VCS Atari, l'Intellivision de Mattel, le Vidéo System de Radofin et la Prestige.

Lettres : « J'attendais depuis longtemps un journal comme le votre. Il dépasse mes espérances. » « Je suis très intéressé par le Philips Vidéopac mais puis-je le brancher sur mon téléviseur noir et blanc ? » Réponse, percutante, de Tilt : « Pas de problème. Un seul inconvénient, vous ne profiterez pas de la couleur... » (Cher Tilt p. 94)

Question 2
En 1982, les américains décrètent une journée commémorative du Pac-Man :
a) vrai b) faux c) non, cela s'est passé au Japon

JANVIER 1983

3 Philips G 7200 : l'ancêtre des Amstrad CPC

Au sommaire :



Lancement : première page de pub Micromania qui présente fièrement les « six tubes de l'hiver » : Bridge, Frogger, Demon Attack, Grand Prix, Star Wars et Atlantis, le tout sur VCS 2600. Et la pub d'ajouter : « Micromania, c'est aussi 26 autres titres ! »

- Enquête : la chasse aux cerveaux a commencé : comment devient-on créateur de jeux ?



- Ecran intégré, prise péritel et une quarantaine de cassettes, ainsi se présente le G 7200 de Philips

Question 3
Dans ses pubs de l'époque, Atari annonce :
a) 200 jeux... b) 1 000 jeux...
c) plus de 1 500 jeux... qui déchaînent les passions.

4 LE PREMIER CES

Au sommaire :

- Tous les secrets de Pitfall sur VCS et d'Utopia sur Intellivision.
- Le CES de Las Vegas et la première apparition de la Colecovision, de l'Atari 1200 XL et de l'Atari 5200.
- Collaro dévoile sa passion pour les jeux... X.

~ Un dossier comparatif sur 11 ordinateurs, du ZX 81 (1 Ko de RAM et 8 Ko de ROM) au Victor Lambda II HR (48 Ko de RAM et 4 Ko de ROM) en passant par le Vic 20, L'Oric 1, l'Atari 400 et le Dragon 32.



Inquiètude : « Comment convaincre mes parents de m'acheter une console de jeux : ils disent qu'ils m'en offriront une si j'ai de bonnes notes à l'école ! ». (Cher Tilt p. 94)

Devin : « Le club Micromania est tout récent (il est né le 17 janvier 1983). Conditions avantageuses, système de parrainage, carte de fidélité, voici une entreprise intéressante qui mérite d'être suivie de près... » (Tilt Journal p. 8)

Question 4
Quelle est l'année de la naissance de Tilt
a) 1982 b) 1847 c) 1977

5 Stars : la Colecovision et le Vectrex

Au sommaire :

~ Les jeux vidéo sur le banc des accusés : sont-ils, à la longue, néfastes pour notre santé ?
~ Le plan des Aventuriers de l'arche perdue sur VCS 2600
~ Yannick Noah donne un cours de tennis vidéo
~ Reportage à Epcot Center
~ Le banc d'essai de la Colecovision et du Vectrex

Scoop : « Tilt, une fois de plus, vous livre un secret : un clavier appelé « Mon premier ordinateur » transformera votre VCS 2600 en un véritable micro-ordinateur : 8 Ko de RAM, une extension à 32 Ko possible, un Basic intégré, la possibilité de recevoir lecteur de disquette, imprimante, modem, etc. Son prix aux USA : 90 dollars. Sa date d'arrivée en France n'est pas encore fixée, Noël peut-être... » (T.J. p. 12)

Au fou l'agent ! « Selon le docteur Millman, psychologue au Medical Council Center de New York, les jeux vidéo sont des facteurs dangereux pour le développement de la personnalité. Pour lui, la plupart des enfants qui y jouent sont trop jeunes pour le sexe et la drogue... Les enfants veulent changer leur comportement. C'est pour cela qu'ils essaient n'importe quoi. »

Question 5
Epcot Center se trouve :
a) aux Etats-Unis b) au Japon c) en France

6 Enquête : le piratage

Au sommaire :

~ Quatre nouvelles consoles au banc d'essai : Home Arcade, Datavision, Interton et Tronic.
~ La collection de flippers de Jean-Pierre Cuvier.
~ Le drapeau noir flotte sur les jeux vidéo : le piratage hisse les voiles...



Progrès : la rubrique tubes, l'équivalent des hits actuels, abandonne le noir et blanc et passe en couleur !

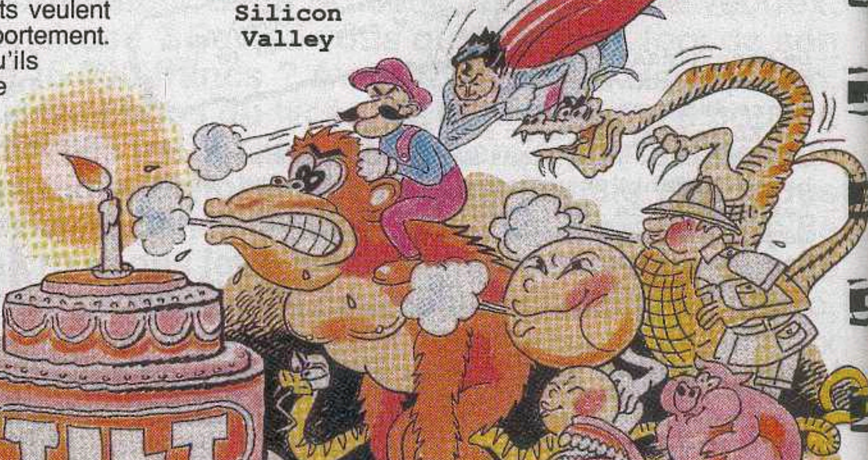
Nouveau collaborateur : notre reporter sur le CES de Chicago témoigne : « Chez les éditeur de jeux vidéo, un mot d'ordre circule de stand en stand : moins de jeux mais seulement de grands jeux ! » Il ajoute : « Ce show marque le retour en force d'Atari avec le 600 XL, 800 XL, 1 400 XL et 1450 XL. » Il termine : « Rendez-vous à Las Vegas. » Son nom ? Philippe Giudicelli... (Special Chicago p. 10)

Question 6
Quel est le nom du héros de Donkey Kong ?
a) Mario b) Donkey Kong c) Sonic

7 Le C 64 arrive !

Au sommaire :

~ Trois bancs d'essai : le Commodore 64, la console Home Vision et l'extension qui transforme la console Mattel en micro-ordinateur.
~ Les plans complets, ou presque, d'Advanced Dungeons and Dragons sur Intellivision, le véritable ancêtre de Dungeon Master...
~ Une visite chez Atari, au coeur de la Silicon Valley





Emotion : Tilt souffle sa première bougie. Entre le numéro 1 et le numéro 7, le tirage a doublé, passant de 45 000 à 100 000 exemplaires. (Edito)
Cocoricouac : le micro-ordinateur le moins cher du monde (400 F) est en préparation dans les laboratoires d'Info-réalité, près de Strasbourg. Il devrait voir le jour fin 84... (Tilt Journal p.14)
Rapport qualité/prix : En fin du test du C 64, Tilt écrit : « Le C 64 a des capacités très proches d'un ordinateur professionnel (processeur 8 bits, 64 Ko de RAM (!)) tout en se passionnant pour les jeux, la musique, les graphismes et la programmation. Un seul regret : son prix, 5 500 francs... »

Question 7
La récompense offerte en 1983 par Apple aux meilleurs auteurs de jeux français s'appelait :
a) la banane de bronze b) le clavier d'argent c) la pomme d'or

Elle s'appelle Tulic. On s'est rencontré au rayon informatique.

8 Le premier guide
Au sommaire :

- 300 cartouches, cassettes et disquettes au Tiltoscope
- 10 consoles de jeux vidéo comparées
- 24 micro-ordinateurs pour jouer au banc d'essai
- Les 30 meilleures cartouches, 20 meilleures K7 (dont le Mystère de Kikekankoi de Loriciel pour Oric 1) et 10 meilleures disquettes couronnées par Tilt.



Lancement : « Il manquait une revue spécialisée dans la diffusion des programmes de jeux ou utilitaires (calcul d'impots, finances familiales, etc.) et il fallait également que sa parution soit régulière, pour répondre à l'attente des passionnés de micro-informatique. Notre journal se veut celui des programmeurs de tout acabit et de tout âge. Il s'appelle Hebdogiciel ».
Pub : « Si vous avez déjà un moniteur monochrome, Golem, soucieux du détail, fournira à votre ordinateur Lynx un cordon vidéo pour avoir 8 nuances de vert (ou autre couleur) sur votre écran ».
P.A. : « Cherche généreux donateurs d'un ordinateur ou d'une calculatrice, même hors d'usage ». « Recherche personne très sympathique qui donnerait des K7 Atari 2600 ou les deux poignées du VCS ». (P.A. p. 183)

Question 8
Sur quel jeu se sont affrontés les concurrents du championnat du monde Atari ?
a) Vroom b) Centipède c) Hyper Battler

JANVIER 1984

9 L'Atari 600 XL super-star
Au sommaire :



- L'Atari 600 XL, l'Aquarius et la Sega SC 3000 passés au banc d'essai.
- Devenez pilote de chasse avec Interceptor Cobalt.
- Enquête : créateurs de jeux, apprenez à protéger vos idées.

J.M. « I gonna be a star » B. : « Pixifoly est la première émission de télévision qui traite des jeux vidéo. 15 minutes d'images folles où le téléspectateur se retrouve dans un univers entièrement constitué d'images de synthèse. » (Coulisses p.70)
Excessif : « Texas Instrument arrête le TI99 4/A. Le géant américain s'effondre... » (T.J. p.4)
Tenace : « Une fois encore, Tilt vous offre une super-avant première : Atari va lancer l'Atari 3600. Aucune date de commercialisation n'a été fixée. » (T.J. p.8)
Vache : « L'esthétique du Sega SC 3000 est très classique. Son poids est par contre plus étonnant, le boîtier étant si léger que l'on peut se demander s'il n'est pas vide... » (Banc d'essai p. 27)

Question 9
Le prix de Tilt en janvier 1984 est de :
a) 29 F b) 16,50 F c) 10 F

10 Tilt devient mensuel

Au sommaire :

- Affreux : voyage à l'intérieur du cerveau d'un joueur
- Le Spectravidéo SV 318 mis à nu
- Le plan du Mystère de Kikekankoi
- Le CES de Las Vegas



Rebaptisé : « Le Sega SC 3000 change de nom, il s'appelle désormais le Yeno SC 3000. » (T.J. p. 8)
Véridique : « Sega, célèbre pour ses jeux d'arcade, arrive en force et offre des logiciels étonnants, compatibles avec les principaux ordinateurs, de l'Atari 2600 au Commodore 64. » (Carte postale CES Las Vegas p. 100)

Question 10
Quel est le nom de la société française qui a développé le Mystère de Kikekankoi ?
a) Titus b) Infogrames c) Loriciel

11 Un nouveau venu : l'Oric Atmos

Au sommaire :

- Banc d'essai : Oric Atmos et Electron Acorn
- Enquête : les robots vont-ils envahir notre quotidien ?



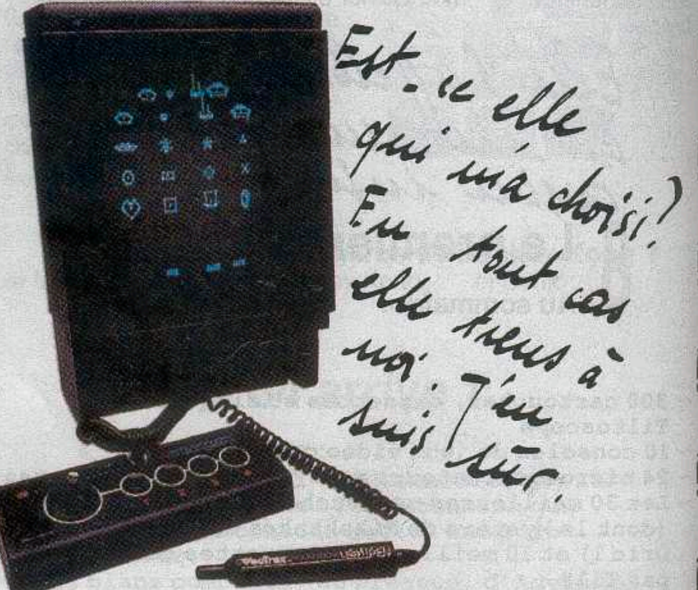
Vision : « Le petit dernier d'Apple, le Macintosh, va-t-il atteindre auprès des joueurs la notoriété de l'Apple IIe ? Gageons que les éditeurs de jeux préparent des softs pour ce micro qui ne sera mis en vente que le mois prochain... » **Plus grand :** « La société Loriciel, qui propose des jeux remarquables pour Oric 1, Vic 20, Commodore 64, Spectrum 48 K, ZX 81 16 K, s'agrandit et déménage au 160 rue Legendre 75017 Paris.
« **Wait :** « Un Oric professionnel devrait concurrencer l'Apple II et l'IBM PC Junior. Sa date de commercialisation est encore un mystère... » (Banc d'essai p.41)

Question 11
Quel est le premier jeu d'arcade à avoir utilisé un laser ?
a) Galaxian b) Disc c) Dragon's Lair

12 L'aigle d'or, sur Oric...

Au sommaire :

- Défi nippon : le Yeno/Sega SC 3000 passé au Tiltoscope.
- Actuel : un Boeing détourné par un jeu électronique.



R.I.P. : « Après T.I., Milton Bradley se voit contraint de retirer le Vectrex du marché ». (T.J. p.6)
Théorique : « Un nouveau micro, l'Elan Entreprise 64, va bientôt faire son apparition sur le marché français. Cette petite merveille ne sera disponible qu'en juillet... »
Lucide : « Le crayon optique du ZX 81 ne nécessite aucune extension particulière. Malheureusement, il est livré sans logiciel d'accompagnement et demeure inutilisable tant que l'on n'a pas tapé un programme en langage machine. Il sera donc de peu de secours pour la création graphique... »

Question 12
Un nouvel ordinateur est annoncé dès le mois de mai. Il s'agit de :
a) l'EXL 100 b) l'Ordi 1000 c) le Maman XL 20

13 Et l'Adam fut...

Au sommaire :

- Détruisez Fort Apocalypse sur Atari ou Commodore
- Banc d'essai : l'Adam transforme votre



Colecovision en micro.
~ Film : The Last Starfighter.

Initiative : « Une société française, D et L Distribution, a passé des accords avec Ocean Software pour traduire et distribuer leurs logiciels. Premier titre : Eskimo Eddie pour Spectrum 48 K. » (T.J. p.14)

Sûr, Bill... « Thomson contre-attaque en présentant le TO 7-70 et le MO 5. Avec ces deux nouvelles machines, Thomson possède des arguments de poids pour prendre sa part dans le marché très encombré des micros familiaux... » (T.J. p.14)

Méfiance : A propos de l'Adam, Tilt écrit : « Une cartouche de mémoire morte devrait rendre les programmes de l'IBM PC compatibles avec l'Adam en utilisant le lecteur de disquette. Nous n'avons cependant pas encore pu manier ce type d'extension. Il faut donc rester très prudent. » (Banc d'essai p. 26)

Question 13

Quel est le nom du patron d'Ocean ?

a) David Levy b) David Ward c) David Goliath

14 Devenir riche dans la micro

Au sommaire :

~ Super concours : devenez programmeur.
~ Le MO 5 Thomson et le Laser 3000 au banc d'essai.
~ Dossier : comment créer un jeu et devenir millionnaire...



Fantasmes : « Avec la nouvelle extension mémoire de 16 Ko pour Alice, les possesseurs de micro-ordinateurs Matra-Hachette voient s'ouvrir de nouvelles possibilités. Et ce d'autant plus qu'elle est accompagnée d'un manuel intitulé « Aller plus loin avec Alice ».. » (T.J. p.6)

Lynx 2 : « Le Lynx 96 Ko est destiné à remplacer le Lynx 48 Ko. Son prix de vente : 4 600 francs environ ». (T.J. p. 14)

Porsche : « A vrai dire, pour le moment, aucun créateur de jeux français ne nous a invité à monter dans sa Porsche. Les auteurs français que nous avons rencontrés sont des gens brillants, pleins d'idées... mais riches ? Certainement pas ! » (Enquête « Micro : la poule aux oeufs d'or » p. 16)

Nouveau talent : « Eric Caen est encore sur les bancs du lycée. Il envisage de poursuivre ses études, « pas tant pour les connaissances que l'on y acquiert que pour avoir une certaine sécurité et rassurer mes parents. » (idem)

Question 14

Lors de son lancement, Tilt était-il :

a) mensuel b) bimestriel c) trimestriel ?

15 Le premier jeu sur laser-disc

Au sommaire :

~ Banc d'essai : l'EXL 100 d'Exelvision.
~ Interview de Don Bluth, le créateur de Dragon's Lair.
~ CES de Chicago : Atari joue... et perd 538 millions de dollars.



Estomac : « En achetant Atari, Jack Tramiel s'attaque à un gros morceau : un chiffre d'affaires en forte baisse et des pertes à couper l'appétit au plus endurci des Pac-men... » (T.J. p. 6)

Séduction : « L'EXL 100, avec son clavier et ses joysticks à infra-rouge, est un ordinateur plein d'avenir qui devrait, grâce à ses grandes capacités, séduire un large public ». (Banc d'essai p. 28)

Crise : « Je reviens des USA. Là-bas, la plupart des ordinateurs sont bradés à 1 000 – 1 300 francs. L'Adam fait un bide, tout comme le Laser 3000 et les Atari 600 XL. Coté consoles, ce n'est pas rose non plus. L'Atari 2600 se vend mal et est bradé 300 – 400 francs. Coleco rencontre beaucoup de difficultés... » (Cher Tilt p.110)

Question 15

A quelle période de l'année a lieu le Summer Consumer Electronic Show de Chicago ?

a) en été b) en hiver c) au printemps

16 Flight Simulator 2... sur C 64 !

Au sommaire :

~ Banc d'essai : tout savoir sur les joysticks.
~ Dossier : tout savoir sur le téléchargement avec Patrice Desmedt.
~ Waydor pour Oric 1 et Atmos.
~ Le MTX 512 testé à fond.



MSX : « Attention : la vague du MSX s'apprête à déferler, elle peut provoquer pas mal de dégats... » (T.J. p.8)
Confrère : « Tilt salue la naissance d'un nouveau confrère : Soft et Micro s'adresse à tous ceux qui veulent utiliser à fond leur micro-ordinateur... »

Question 16
Waydor, premier prix international du logiciel d'aventure, est un :
a) jeu de rôle b) jeu d'aventure c) wargame animé 3D

17 Les robots débarquent

Au sommaire :
~ Tilt d'Or : les 20 meilleurs logiciels de jeux récompensés.
~ 8 consoles de jeu, 40 micros au banc d'essai.
~ 500 cartouches, cassettes ou disquettes testées.

Aïe donc : « Avec un look très réussi et un prix attractif, le VG 5000 a toutes les chances de s'installer dans le peloton de tête des micros d'initiation. » (T.J. p.12)
Money : « Eureka, j'ai trouvé ! Le premier qui poussera ce cri après des jours de recherches sur le jeu d'aventure Eureka sera riche. » (T.J. p.19)
Robots : « Les robots Hubot, Fred, Topo, Bob et les autres... Le bilan du 1er salon international des robots familiaux vient de fermer ses portes à Albuquerque.
Bilan : les robots vivront. »

Question 17
Quel est le prix qui récompensera le gagnant du jeu Eureka ?
a) 250 000 F b) deux semaines à vie sur une île déserte
c) un abonnement à vie à Tilt

JANVIER 1985

18 Soudain Amstrad...

Au sommaire :
~ Photos-souvenirs de la remise des Tilt d'Or pour la deuxième année consécutive.
~ Coup de tonnerre : voici l'Amstrad CPC 464, rapport qualité/prix hyper-compétitif et très haute définition.
~ Les conseils de Tilt pour acheter un flipper d'occasion.

Menace : « Le premier MSX pointe le bout de son joystick au Sicob de printemps. Graphismes somptueux, capacités sonores de haut vol et une compatibilité totale d'un modèle à l'autre. Le standard de l'avenir ? » (Banc d'essai p.40)
Ça va bouillir : « Avec son rapport qualité/prix hyper compétitif et sa très haute définition, l'Amstrad CPC 464 risque de faire du bruit dans le monde de la micro. » (Banc d'essai p.48)
IPT : « Laurent Fabius lance le plan IPT le 25 janvier : 120 000 ordinateurs dans les écoles. »



Question 18
Le pays d'origine de l'Amstrad est :
a) la France b) la Grande-Bretagne c) le Japon

19 Le Lansay 64 s'attaque aux CPC !

Au sommaire :
~ Mandragore : grand prix arcade du ministère de la Culture.
~ Banc d'essai : Lansay 64 et Pencil II, des performances remarquables.
~ Enquête : le marché économique de la micro rappelle le chaos originel.



Guy MILLANT


Jack TRAMIEL

Remous : « Il fallait s'y attendre. L'arrivée du bouillant Jack Tramiel à la tête d'Atari a provoqué des remous au sein d'Atari France (...) Guy Millant quitte la présidence d'Atari France. Quant à Jack, il a l'intention d'attaquer le marché des micros haut de gamme (16/32 bits). »
Fracas : « La sortie du Commodore 128 est appuyée aux USA par une campagne de publicité fracassante sur le thème : « Mauvaise nouvelle pour IBM et Apple. »
Bombe : « Dans la partie micro du CES, les stands Atari et Commodore était ceux où l'on se bousculait le plus. Mais un nouveau venu, Nintendo, serait sur le point de lancer une bombe dans le ciel -nuageux- du jeu vidéo : une console très hautes performances dont les qualités de graphisme et d'animation atteignent celles des machines d'arcades. »



Question 19
De quel pays est originaire l'ordinateur Sinclair ?
a) France b) Allemagne c) Grande-Bretagne



dossier

20
520 frs pour une disquette !

Au sommaire :

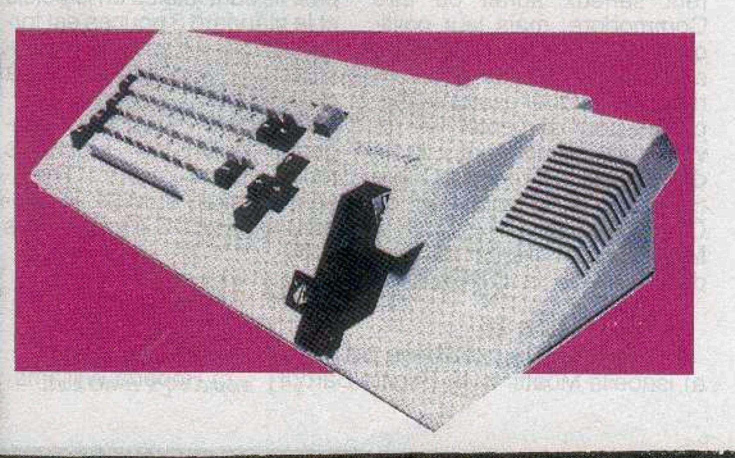
- A l'assaut d'un créneau difficile, celui des familiaux/professionnels, l'ordinateur Einstein entre en lice.
- Questron, jeu de rôle pour tous les possesseurs d'Apple.
- Le film qui fait rêver : Electric Dreams.

Panique : « J'habite Marseille et les logiciels sont devenus inabordables. En effet, j'ai voulu acheter le jeu Bruce Lee. Il coûtait 320 F en cassette et 520 F en disquette ! Que se passe-t-il ? » (Cher Tilt p.102)
Confiance : « Redoutez-vous la concurrence des Japonais ? Non, chez Activision, nous produisons les meilleurs logiciels du monde. Et c'est la qualité des logiciels qui compte, et non pas des prix inférieurs ou des prouesses techniques un peu vaines. » (Entretien avec David Crane, programmeur vedette d'Activision, v. photo).

Question 20
Le lecteur de disquette du Commodore 64 est doublement célèbre car il est :
a) lent et cher b) beau et gros c) solide et robuste

21 Les bretons lancent un micro ! (véridique)

Au sommaire :



- Enquête : abandonner son job et créer sa propre société ? L'exemple d'Exelvision (à suivre ?!).
- Le point sur le L.E.T., salon de la micro de Londres.
- Banc d'essai : le Squale, ordinateur breton.
- Test : le Diamant de l'Ile Maudite de Loriciel sur Oric/Atmos

Agressif : « Le Squale est le nom d'un micro-ordinateur breton. Ses 92 Ko de mémoire, son modem incorporé et son prix modeste constituent des armes redoutables pour lui faire une place au soleil. » (Banc d'essai p.49)

Question 21
Hole in One est un jeu de :
a) golf b) trous c) billes

22 Faire fortune dans la micro (bis)

Au sommaire :

- Créer son entreprise, éditer des logiciels et faire fortune... la jungle du soft !
- Atari 130 XE, Commodore Plus 4 et C 16, les nouvelles machines au banc d'essai.
- Très fort : Adventure Writer, réalisez vos jeux en assembleur sans connaître l'assembleur !


ACTUEL
J'AI MÊME RENCONTRÉ DES SOFT-MEN HEUREUX...

Gogo : « Le Lansay 64 passe de 4 990 francs à 2 990 francs. Et ce n'est pas tout, trente à cinquante nouveaux logiciels vont venir s'ajouter aux douze déjà existants. Prochainement... » (T.J. p.14)
Ouf ! « Bruno Bonnel, directeur général d'Infogrames, avoue avoir pensé à se lancer dans la restauration... » (Enquête p.25)
Très fort : « J'étais à l'armée, secrétaire et je m'ennuyais à mourir. J'ai acheté un livre de programmation pour occuper mes journées et j'ai vite compris que, pour programmer, un livre c'était bien, mais qu'un ordinateur, ce serait encore mieux... » (Emmanuel Viau, interview p.26)

Question 22
A 3 000 F le kilo-octet, combien vaut le byte ?
a) 3 millions b) 3 000 F c) environ 2, 93 F

23 L'Amstrad élu micro de l'année !

Au sommaire :

~ Banc d'essai : les MSX Sony, Toshiba, Mitsubishi, Goldstar...
~ Tout connaître sur l'Amstrad, le micro de l'année.
~ Meurtre à Grande Vitesse : un jeu de rôle-policier signé Bertrand Brocard

Eric ? Pourquoi elle m'appelle Eric ? [illegible] c'est O... Oh, et puis tant pis !

Visionnaire : « Je trouve que tu ne parles pas assez des logiciels de jeux pour les ordinateurs personnels du gendre IBM ou Olivetti. Même s'il n'y en a pas beaucoup, il faudrait en parler. » (Cher Tilt p.102)
Pas visionnaire : « Les ordinateurs dont tu parles sont des machines professionnelles. A Tilt, nous préférons les ordinateurs familiaux. Il vaut mieux se concentrer sur un secteur précis que de toucher -mal- à tout... » (Réponse au précédent)

Question 23
Quel est l'animal fétiche d'Amstrad ?
a) un tatou b) un crocodile c) un lapin

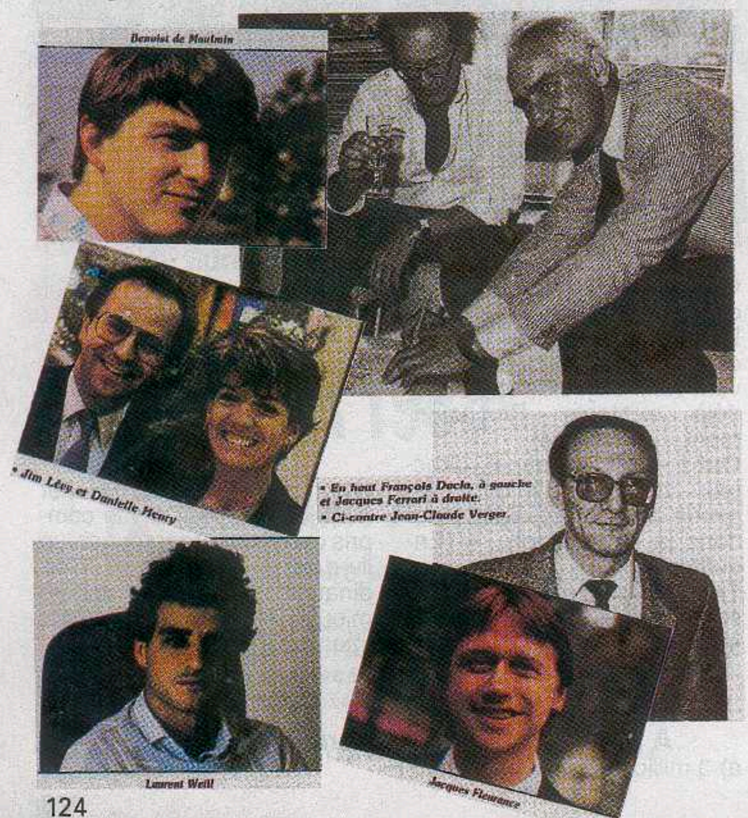
Edito : « A l'heure où l'informatique familiale cherche son second souffle, Tilt, micro-active, micro-plaisir, micro-loisirs se porte bien, merci ! »
Punch : « 64 Ko au point. 2 690 F = Amstrad CPC 464 = moniteur + ordinateur + lecteur ». Tel est le fier slogan publicitaire qui accompagne le lancement de l'Amstrad.
Riposte : « 128 Ko = 2 000 francs, mieux vaut le savoir avant d'acheter un 64 Ko », déclare Atari à propos de son 130 XE.
Quitte ou double : « La dernière bombe informatique est parmi nous. Evénement ou pétard mouillé ? Avec le ST, Atari joue à quitte ou double. Mais la bête est bien séduisante... » (Chapo du banc d'essai 520 ST p.80)



24 Atari lance le 520 ST !

Au sommaire :

~ Informatique pour tous : le ministre de l'Education nationale dévoile son plan.
~ Loi du 2/7/85 : la chasse aux pirates est ouverte !
~ La bête du Gévaudan sur Apple II : entrez dans la peau du monstre.
~ Le premier banc d'essai du 520 ST.





Question 24
Quel est le nom de la rubrique qui traitait des jeux éducatifs dans Tilt ?
a) Micro School b) Micro Kid's c) Kid's School

25 Le premier King's Quest

Au sommaire :

~ Banc d'essai : le Thomson TO 9, micro polyvalent et 100 % compatible avec le TO 7/70.
~ Premier volet d'une longue série d'aventures : King's Quest.
~ Plans et conseils pour Sorcery.

Sévère : « Notre seul concurrent sérieux aurait pu être Commodore, mais leur politique marketing n'est pas assez agressive et je doute qu'ils arrivent à fabriquer assez de machines pour alimenter les revendeurs, notamment à la fin de l'année. » (François Quentin à propos du lancement du CPC 6128 p.8)
Méprisant : « Nous ne vendons pas de la quincaillerie. Les Amstrad ne m'inquiètent pas. Ils sont faibles en logiciels et le standard 3 pouces est tordu. » (Robert Kaplan, vice-président de Thomson/Simiv à propos du TO 9 p.9)
Certitude : « Mon tiercé gagnant pour les prochains mois ? Dans l'ordre : Thomson, Amstrad et MSX. » (Bruno Bonnell, PDG d'Infogrames p.24)

Question 25
Qui est la créatrice de King's Quest ?
a) Isabelle Moatti b) Brigitte Bardot c) Roberta Williams

26 Le Guide jeux et micro de l'année

Au sommaire :

- 576 jeux testés.
- 52 micros au banc d'essai.
- Quelques -timides- consoles !
- Les Tilt d'or 1985.



Naissance : « L'Atari 520 ST, une des machines dont on parle beaucoup en ce moment, a déjà son support : ST magazine ».
Come back : « A l'heure où tout le monde a enterré les consoles, une nouvelle machine venue d'Orient devrait partir à la conquête du vieux monde dès juin 85. Elle dispose de 25 cartouches et s'appelle la Nintendo. » (T.J. p.20)

Question 26
En 1985, le héros de bande dessinée Lucien servait à la pub de Rock'n Folk. L'auteur de Lucien s'appelle :
a) Frank Margerin b) Philippe Seiler c) Leopold Bronstein

27 Atari ne répond plus...

Au sommaire :

- Ausweiss sur Apple II, Free sur Atari 800 XL/130 XE
- Banc d'essai : Sony prend quelques longueurs d'avance avec son HB 500.

Salon : « Ams-expo présentera les dernières nouveautés concernant les ordinateurs Amstrad à l'hôtel Holiday Inn, 73 boulevard Victor. » (Tam tam soft p.94)
Allo ? « A l'heure où Atari France ne répond plus au téléphone pour cause de restructuration sauvage, Micro Vidéo garde ses portes grandes ouvertes. Le ST et toute la gamme XL/XE sont disponibles. » (idem)

Question 27
Sony est un constructeur :
a) nippon b) taïwanais c) coréen

JANVIER 1986

28 Scandale : j'ai joué sur un IBM PC...

Au sommaire :

- Avec Exeldrums, l'Exel 100 se réincarne en boîte à rythmes (!)

dossier

- Surprise : Big Blue's Band : l'IBM et ses compatibles savent aussi jouer.
- Les photos de la soirée de remise des Tilt d'Or 1986.



Irréductible : « Non, l'Oric n'est pas mort : il retrouve même une seconde jeunesse avec son nouveau lecteur de disquettes, le Microdisc... » (T.J. p.8)
Définitif : « Jouer avec un PC ? Oui, sans hésitation. » (Patrice Desmedt, Banc d'essai du Bondwell PC 34 p.85)

Question 28
Que signifient les lettres IBM ?
a) In Boss Machine
b) Immoral Business Meltdown
c) International Business Machines

29 Lord of the Rings arrive

Au sommaire :

- Elite, somptueux logiciel de stratégie et de simulation intergalactique.
- Lord of the Rings : le premier tome du Seigneur des Anneaux.
- Banc d'essai DX 7, CX 5 M couplés à des micros.

CES : « Chose étrange, les grands éditeurs de jeux développent conjointement sur Amiga, ST, Mac, IBM PC. » (Reportage Las Vegas p.9)



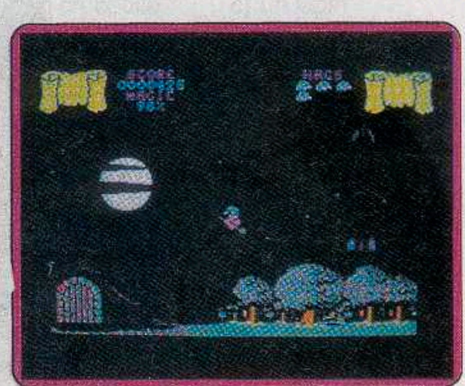
1 000 dollars : « Avec le 1040 ST à 999,95 $, Atari vise les pros. Décidément, le 520 semble mettre le cap sur le loisir informatique. » (Idem)
Kenan : « Elie Kenan arrive à la tête d'Atari France avec un 520 ST spécialement conçu pour le marché français au prix de 6 000 F ! Une chose est sûre, les 8 bits sont en train de vieillir terriblement... » (Tam-tam soft p.56)
Lettre : « Nous ne croyons pas à la disparition des consoles qui n'ont pas les mêmes utilisateurs que les ordinateurs. « Réponse : « Les consoles appartiennent désormais au passé. » (Cher Tilt p.82)

Question 29
Quel était en mars 1986 le prix du CPC 6128 avec moniteur couleur ?
a) 1 990 F b) 2 990 F c) 5 990 F

30 Tilt invente les jeux d'aventure-action

Au sommaire :
- La ludothèque idéale pour TO7, MO5, TO7/70 et TO9.
- CAO, un logiciel de conception assistée par ordinateur.
- L'Affaire Vera Cruz : le Maigret des temps modernes.

Passé tout l'après midi ensemble à la table de son salon. Elle essaie de me comprendre


Cauldron (C 64)

Enfin... « Pour ceux qui trouvent que les jeux d'aventures sont trop intellos et les jeux d'action trop pan-pan, boum-boum, il existe désormais les softs d'aventure/action comme Cauldron ou Sorcery. Ouf ! » (Dossier p.94)

Le créateur du mois : Bertrand Brocart

Question 30
Quelle est la résolution du Sinclair QL ?
a) 320 x 200 en 256 couleurs b) 640 x 400 en 4 couleurs c) 256 x 512 en 4 couleurs

31 Suis-je ou non anti-Rambo ?

Au sommaire :
- La femme qui ne supportait pas les ordinateurs sur Apple. Hello Chine !
- Synthèse vocale avec le synthétiseur SSA-1 et le Techni-Musique pour Amstrad.
- Le groupe Indochine est branché micro : interview

CONCOURS ... GAGNEZ UN GHETTO BLASTER, DES DISQUES, DES TEE SHIRTS ET UNE CENTAINE DE LOGICIELS.

- Micro star : 24 jeux sur Mac. Vous avez dit évolution ?

Hasta la vista, baby : « Je vous écris à propos de la cassette Rambo. Moi aussi je fais partie des anti-Rambo. Mais ce n'est pas pour cela que je vais en faire une affaire personnelle. » (Cher Tilt p.88)
Flatteur ? « Laurent Caillette compare Hebdogiciel et Tilt. Mais est-il vraiment nécessaire de comparer Serge Gainsbourg et Catherine Deneuve ? » (idem)

Question 31
Le premier traitement de textes sur Mac s'appelait :
a) Mac Word b) Mac Write c) Mac Script

32 L'Amiga débarque en France

- The Pawn : jeu d'aventure textuel qui révolutionne le genre.
- Quel est son public ? Vaut-il son prix ? L'Amiga pose problème !

Chats : « Ne dîtes pas à ma mère que j'ai créé Atari, elle me croit éleveur de chats électroniques ! » (Nolan Bushnell, interview p.12)
ST/Amiga : « Il n'existe pas de marché pour ces machines, elles sont trop chères. » (Tim Calf, rédacteur en chef de CVG, p.16)
Bidouille : « L'Oric n'est pas mort. Quant à ses défauts, il suffit, pour pallier l'absence de reset, de mettre un bouchon de plastique maintenu par un scotch dans le trou du reset. Pour ce qui est de la fiche d'alimentation, il suffit de placer dans les connecteurs un connecteur femelle sans fils qui ne coûte que quelques francs. »
(Cher Tilt p.70)
Marketing : « L'Amiga évolue entre les créneaux hobbyistes de très haut de gamme, éducation et professionnel. Il ne s'agit en aucun cas d'une machine pour jouer. » (Laurence Fruleux, directrice du marketing de Commodore France. Interview p.107)
Tilt s'interroge : « Les jeux ne sont pas complètement ab-



sents. Au contraire, ils représentent la moitié des softs disponibles. Un hiatus entre le discours Commodore et les faits ? » (Banc d'essai Amiga p.109)

Question 32
Quel est le nom du premier jeu vidéo ?
a) Pac Man b) Bip-Bip c) Pong

33 Le retour des consoles

Au sommaire :

~ Tout ce qu'il faut savoir sur les Atari ST.
~ Rambo défie Commando : les jeux de guerre font recette.
~ La carte de King Quest II en exclusivité.

Jeunes : « Cher monsieur, il y a les gens sérieux et les autres. Et vous savez, les jeunes... » (Max Hermieu, à propos de l'interdiction faite aux moins de 18 ans d'entrer au Sicob, Edito p.3)
Mépris : « Le CES de juin 1986 présentait comme nouveautés brûlantes des articles au fumet de réchauffé : les consoles (sic !) avec l'Atari 7 800, la Nintendo et la Sega. » (Tam-tam soft p.66)
Analyse : « Coté micro, le ST trônait en maître, apparemment victorieux du match au sommet qui l'opposait à l'Amiga, remarquablement absent. »

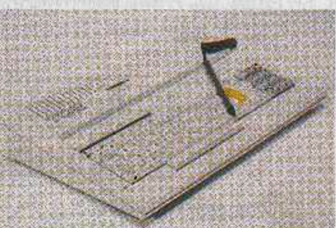
Question 33
Que signifient les lettres ST de l'Atari ?
a) Sixteen Thirty-two
b) Sound Trip c) Sam Tramiel

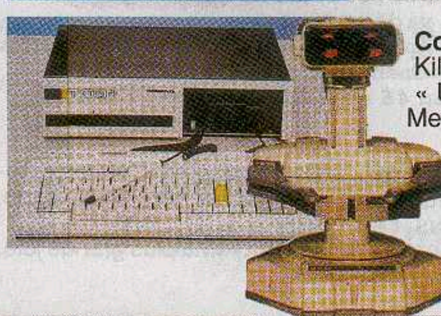
34 Nintendo et Sega au CES de Chicago

Au sommaire :
~ CES de Chicago. Trois ans après, les consoles contre-attaquent.
~ Extensions innombrables et ludothèque formidable, le Spectrum tient toujours...
~ Thomson lance le MO6, le TO8 et le TO9 +. Courage !

Recrues : trois nouveaux journalistes rejoignent Tilt : Mathieu Brisou, Denis Scherer et Jean-Philippe Delalandre.







Consécration : « Enfin, Kilt, pardon, Tilt à la « Une » d'Hebdogiciel. Merci Gérard ! » (T.J. p.15)
Concis : « Les ventes ? Excellentes ! » (Patrick Fauquette, directeur général du département micro de Philips à propos du lancement du MSX II VG 8235, T.J. p.17)
Définitif : « Nous ne voulons pas créer de produits à usage professionnel » (le même, aujourd'hui Directeur général du département chargé du marketing et de la commercialisation des produits d'informatique professionnelle chez Philips).
Unlucky : « Urgent ! Vend Tilt du numéro 1 au numéro 33. Prix : 300 F (à débattre). » (P.A. p.93)
Unlucky (bis) : « Je ne leur donne aucune chance : tout ce qui ne va pas dans le sens de la qualité et du progrès ne m'intéresse pas. Les MSX coûtent moins chers et offrent la programmation en sus de jeux de qualité supérieure. » (Gérard Guillemot, à propos du lancement aux USA des consoles Nintendo et Sega. Reportage CES Chicago p.73)
Unlucky (ter) : « Gardons la tête froide : les MSX, Oric et autres machines bradées risquent fort d'empêcher une véritable percée des Sega, Nintendo et Atari 7800. » (Analyse de Tilt, reportage CES Chicago p.73)
Lucky : « Si elles arrivent, elles feront certainement un tabac à Noël. Les joueurs et les branchés micros ont trop souvent été confondus. Il y a un public potentiel énorme pour des machines simples d'utilisation. » (Thierry Djian, qui travaillait alors pour Electron).
Début : « En six mois, Nintendo US a vendu 200 000 unités. » (Reportage CES p.72)
Honga : « Une nouvelle version du Telestrat est prévue. Son prix : 15 000 F. »

Question 34
Qui est l'inventeur du Spectrum ?
a) Karl McCoy b) Clive Sinclair c) Dany Wilde

35 Silent Service et Le Manoir de Mortevielle

~ Thomson 86 : un bon millésime. MO6 et TO8 livrent leurs secrets.
~ Aegis Animator sur Amiga : Walt Disney détrôné ?
~ Silent Service, une extraordinaire simulation de combats sous-marins.

Créneau : « Textor, le traitement de texte made in France, est vraiment malléable. La société Sybillog vient de le transposer en arabe, en créant le DOS abidos. »
Second souffle : « Exelvision compte s'implanter en Tunisie et au Maroc. » (T.J. p.17)
Mortevielle : « Vous recevez un étrange message où il est question d'un signe par-dessus le mur du silence... Détective privé, vous volez au secours de votre amie d'enfance : le Manoir de Mortevielle ouvre ses portes ! » (SOS Aventure p.149)



Question 35
Comment s'appelle le héros du Manoir de Mortevielle ?
a) Philippe Couche b) Jérôme Lange c) Guy Démon

36 Amstrad lance le PC 1512 au PCW Show de Londres

Au sommaire :

~ **Banc d'essai : le Spectrum + 2 et le Sony HB-F 700 F.**
~ **Les compatibles sont-ils vraiment compatibles ? Tilt enquête.**
~ **Buveurs de sang et loups-garous, Vampire est fait pour vous.**
~ **Londres : le PCW Show joue et gagne.**

Tu ne le
quitte plus
Suis même
entré dans
sa chambre



Pub : « Amstrad Expo du 21 au 24 novembre à La Villette... »
Utopique : « Nous vous adressons cette lettre pour savoir si vous pourriez nous communiquer l'adresse et le nom de la société qui nous permettra de protéger notre programme avant de le présenter à un éditeur ? » (Cher Tilt p.175)
Enthousiaste : « Question : pouvez-vous nous dire quelle est votre plus grande joie ? Réponse : Eh bien, c'est que cela ne marche pas si mal que ça ! » (Denis Thébault, interview p.17)



PC : « Lancement du PC 1512 Amstrad ; commercialisation du « side-car », qui transforme l'Amiga en PC ; arrivée d'un compatible Apple ; émulateur MS-DOS pour ST : on se bouscule aux portes du monde PC ! » (T.J. p.14)

Question 36
Quel est le nom du commandant de l'Enterprise, vaisseau de Star Trek ?
a) Spock b) Roland Oskian c) James Kirk

37 Faut-il acheter un compatible PC ?

Au sommaire :



~ **Trailblazer sur C 64 et CPC.**
~ **Banc d'essai : Amstrad PC 1512 contre Tandy TRS 1000 EX.**
~ **Micro star : faut-il acheter un compatible PC ? (Réponse, normande, de Tilt : « Disons seulement qu'il faut maintenant compter avec les compatibles PC lors de l'instant fatidique du choix...»).**

Top : « Hit Parade des Boutiques. 1) Microsapiens 2) They Sold A Million II 3) Winter Games 4) Grand Prix 500 5) Sorcery + 6) Infiltrator 7) Vampire 8) Commando. »
Questions : « Prix en tête, l'Amstrad PC fait irruption sur le marché de la micro familiale. Est-ce le « home-computer » absolu ? Saura-t-il séduire à la fois les cadres et les teenagers ? »
Eloge : « Les programmeurs de jeux sont les techniciens les plus forts du marché. A force de se battre avec les contraintes des 8 bits, ils ont acquis une dextérité bien supérieure à celle des programmeurs du professionnel. » (David Ward, interview p.22)
Baisse : « Désormais commercialisé à 12 600 francs, l'Amiga se positionne en concurrent sérieux de l'Apple II GS... » (Tam-tam soft p.177)

Question 37
Quelle BD a été adaptée sur micro ?
a) Babar b) le Concombre Masqué c) Les passagers du vent

JANVIER 1987



Quand le Tilt d'or les souris ...

Acte 1, scène 1 : entre le 1er janvier 1986 et le 1er janvier 1987, de nombreux logiciels vous ont fait craquer. Nous aussi.
Acte 2, scène 1 : la guerre fait rage au sein de la rédaction pour élire les vingt Tilt d'or. Les lecteurs votent de leur côté.
Acte 3, scène 1 : pour détendre l'atmosphère, nous organisons une grande fête avec Canal +. Résultat : tous cohabitent.
Acte 3, scène 2 : l'espace Cardin est plein à craquer, les invités se pressent autour des démos. Grincements de dents : et moi, je suis pas primé ? L'année prochaine ?
Acte 4, scène 1 : Gasp, la perfide Albion est venue en force. Elle rafle un tiers des récompenses.
Epilogue : Canal + était ... Tilt pa... de 13 heures.

38 L'Apple II GS est-il une machine de jeu ?

Au sommaire :

~ **Deluxe Video Construction Set sur Amiga pour faire du montage vidéo.**
~ **Banc d'essai : L'Apple II GS en question... Prix élevé, positionnement, compatibilité ?**
~ **Crafton et Xunk en 46 salles : anatomie d'un Tilt d'Or.**

Folie : « Vive l'Amstrad : les périphériques et les jeux sur Thomson sont trop chers, l'Atari ST c'est pour les pros. » (Témoignages d'enfants recueillis sur Amstrad Expo, p.28)
Génie : « Ma plus grande joie,

notez-le, c'est de travailler avec des gens géniaux ! » (François Robineau, PDG de FIL, à propos de ses équipes, p.94)



En haut : F. Robineau, la tête pensante de FIL.

Passagers du vent « live » à Amstrad expo.

Monnaie : « Question : pour vous, un succès, c'est quoi ? Réponse : c'est de la monnaie ! » (Thomas Ormond, alors directeur du marketing d'Activision, p.98)
Simple : « Notre idée, c'est d'avoir des idées. » (Jean-Louis Lebreton, p.92)

Au sommaire :

- Génial ! Defender of the Crown sur Amiga fera date dans l'histoire de la micro !
- Banc d'essai : le X Press 16
- Les simulateurs de vol sont toujours aussi fascinants : F-15 Strike Eagle, Acrojet...
- Sram II pour Amstrad, encore plus réussi que le I.

L'issue de l'assaut final dépend du réglage de la catapulte

Désespoir : « Intellivision désespérait de voir son stand désert ! » (Reportage CES Las Vegas)
Enfin ! « La NES sera commercialisée chez nous dès avril au prix de 1 200 F. Quant à Sega, la société japonaise cherche un distributeur pour la France... » (Idem)
Hum ! « L'Atari PC s'avère le plus compétitif du marché. » (Idem)
Cons : « La plupart des constructeurs prennent leur clientèle pour des cons. La machine ne vaut pas le tiers du prix vendu. Les distributeurs se prennent des marges de 30 % qui n'existent nulle part ailleurs. Les gens qui vendent de la micro sont des anciens marchands de tapis ou de vidéo qui se foutent de leur clientèle. » (Patrice Drevet, interview p.20)
Débiles : « Soixante pour cent des jeux que je reçois sont débiles, aucune idée originale. Tout le monde glorifie les programmeurs, leur font des ponts d'or alors qu'il faudrait embaucher des graphistes, des scénaristes, des créateurs... » (le même)

Comme Julie est pliée, attentive, penchée sur moi !! On s'aimera toujours ♡♡

Question 38
De qui est la couverture du numéro 38 ?
a) Fouillet b) Tesseyre c) Vtrx

39 L'Oric va-t-il mourir ?

Au sommaire :

- Les Passagers du Vent pour TO9, HMS Cobra sur Amstrad.
- Banc d'essai : l'Exeltel, nouveau micro d'Exelvision.
- Marble Madness ou Trailblazer : les joies de l'inertie.

Bizarre : « C'est bizarre ! Depuis un moment, on ne parle plus de l'Oric. Serait-ce une espèce en voie de disparition ? J'en ai bien peur car les rayons Oric des magasins diminuent à vue d'oeil. » (Cher Tilt p. 79)
Scoop : « Nintendo envisage de transformer sa console en terminal de réseau télématique. Si le projet aboutit, le Japon se verra doté d'un seul coup d'un parc de plus de 6 millions de Minitel. » (T.J. p.18)
Puissance : « Un lecteur de 20 Mo est-il vraiment utile pour un débutant ? » (Cher Tilt p.78)

Question 39
Quel nom d'artiste figure dans le titre d'un logiciel de DAO ?
a) Rembrandt b) Monet c) Degas

40 Defender of the Crown annoncé (imminent...)



Question 40
En mars 1987 quel était le prix de l'Amstrad 6128 avec moniteur couleur ?
a) 1 490 F b) 3 990 F c) 4 990 F



41 3615 Tilt !

Au sommaire :

- Un nouveau pigiste : Jean-Loup Renault.
- Meurtres en série, Phantasie et la soluce de Borowed Time (sur C 64).
- CDI : le laser-disc connecté à un micro ? On commence à y croire.
- Banc d'essai : le MSX II Philips NMS 8250.



Fille : « Dans Vampire, j'arrive à la femme qui me fait baisser mes points, est-ce la fille que je dois libérer ? Merci de m'aider, je craque !
« **Attente :** « Les CDI seront lus par des machines spécifiques dont la commercialisation est attendue en 1988... » (Enquête p.72)
Amour : « Possesseur d'un Amiga, il me semble que Tilt l'oublie un peu. Tous les jeux sur ST sont testés et ceux sur Amiga passés sous silence. Que se passe-t-il ? » (Cher Tilt p.90)

Question 41
Que veulent dire les initiales CDI ?
a) Compact Disc Intelligent b) Compact Disc Interactif c) Compact Disc International

42 L'Amiga 500 arrive...

Au sommaire :

~ **Gunship sur C64 ou 128, l'Heure du Serpent, le Passager du Temps, ...**
~ **Banc d'essai : « L'Amiga 500 va-t-il être un rival dangereux pour l'Atari ST et les compatibles PC ? Mathieu Brisou répond...**



« **Braderie :** « Depuis un mois, FIL applique une baisse de 40 % sur une trentaine de produits... » (T.J. p.22)
Rentabilité : « Infogrames arrête l'éducatif : pas assez rentable. L'ancienne équipe persiste et crée Carraz Editions. Souhaitons-leur bonne chance ! » (Idem)
Attaque : « L'Amiga 500 attaque fort, très fort, l'Atari ST : technologie similaire, prix équivalent, look très proche et performances indéniables.



Seule inquiétude : Commodore, mobilisé par le désir d'imposer le 2000 sur les marchés professionnels, a-t-il les moyens d'imposer le 500 ? L'avenir nous le dira... » (Banc d'essai p.104)


Alain Hénier aux commandes du prototype

Question 42
Quelle est la taille de la mémoire vive de l'Amiga 500 ?
a) 4 Ko b) 512 Ko
c) 8 Mo

43 Le banc d'essai de la SMS

Au sommaire :

~ **Simbad, Vampire Killer, Cholo, Realms of Darkness et la soluce de Sram 2.**
~ **Banc d'essai : la Sega Master System.**
~ **IBM lance les PS.**



Kir : « Cette page est indépendante de toute pression, même à base de Kir royal ou d'Armagnac. Rendez-vous le mois prochain. » (Fin de la première chronique de Pépé Louis, p.22)
Recrutement : « Passionné de micro-informatique, il sera chargé des prises de vues d'écrans, du choix et de la commande d'illustrations et des photos en général... » (P.A. p.139)
Pérennité :
« Faut-il acheter une Sega Master System ou préférer sa concurrente, la NES ? Le tout est de savoir si telle ou telle console sera encore sur le marché d'ici à un an et si la ludothèque sera entretenue... » (Banc d'essai SMS p.79)

Question 43
En juin 1987, combien coûte une Sega Master System ?
a) 1 990 F b) 990 F c) 490 F

44 Pirates en prison

Au sommaire :

~ **Plaisir Assisté par Ordinateur : les passions des journalistes de Tilt.**
~ **La PAO montre le bout de son nez avec The Newsroom Pro sur PC.**
~ **Golden Path, Hollywood Hijinx sur ST, La crapule pour Mac, 221 b. Baker Street sur Apple II.**

Epluchures : « L'APP est sans conteste le plus grand éplucheur de petites annonces. Les deux pirates commercialisaient des logiciels professionnels par la voie des P.A.



Victimes des épluchures, ils se retrouvent maintenant devant le tribunal. On ne rigole plus. » (T.J. p.16)

Arrêter : « Sachez qu'il faut dire « codet » et non plus « Code Element », « répertoire » et pas « directory », « défilement » et pas « scrolling », « décideur » et pas « streamer ». « Pixel », lui, devient « pixel » et « version », « version ». Ouf ! » (Tam-tam soft, à propos de l'arrêté du 30 mars 1987 relatif à l'enrichissement du vocabulaire de l'informatique, p.128)



Question 44
Le 221 b. Baker Street est :
a) La rue des boulangers à Londres
b) L'adresse de Sherlock Holmes
c) Un avion de chasse américain

45 Nintendo débarque en France

Au sommaire :
- Le CES de Chicago.
- Mortville Manor, Tonic Tile, Shadowgate, the Guilde of Thieves, la solution de The Pawn.
- Banc d'essai : la console Nintendo !

Arrivée : « 6,5 millions de francs de pub pour un chiffre d'affaires de 84 millions de francs d'ici à la fin de l'année (chiffres communiqués par ASD, qui distribue la console en France), Nintendo arrive... » (Reportage CES de Chicago p.14)

Ben voyons ! « De conception ancienne, la NES accuse le coup face aux micros 16 bits et à la console Sega. » (Intro au banc d'essai NES p.93) Tonique : « Trois créateurs pour mettre au point Tonic Tile : Paul Cuisset (23 ans), Denis Mercier (20 ans) et Michael Sportouch (18 ans). » (T.J. p.22) Naissance : « Cher monsieur, que diriez-vous d'« ordinateur » ? « Systémateur » serait un néologisme, « combinateur » a l'inconvénient du sens péjoratif de « combine », « congesteur », « digesteur » évoquent trop « congestion » et « digestion ». « Ordinatrice » serait parfaitement possible ou alors « sélecto-systémateur ». Quant à moi, il me semble que je pencherais pour « ordinatrice électronique ». .. (Extrait de la lettre de Jacques Perret de la Faculté de Lettres de Paris à IBM France datée du 16 avril 1954. Enquête p.70)

Les créateurs du mois

FACULTÉ DES LETTRES
Paris, le 16 IV 55

Cher monsieur,
Que diriez-vous d'ordinateur ? C'est un mot correctement formé, qui se trouve même dans le Littré comme adjectif désignant Dieu qui met de l'ordre dans le monde. Un mot de ce genre a l'avantage de donner aisément un verbe ordiner, un nom d'action ordination. L'inconvénient est que ordination désigne une cérémonie religieuse ; mais les deux champs de signification (religion et comptabilité) sont si éloignés et la cérémonie d'ordination connue, je crois, de si peu de personnes que l'inconvénient est peut-être mineur. D'ailleurs votre machine serait ordinateur (et non ordination) et ce mot est tout à fait sorti de l'usage théologique.

Interdit : « Raid over Moscou, le logiciel-gag sorti à la suite de l'atterissage de Mathias Rust sur la Place Rouge de Moscou a été interdit par le tribunal des référés de Paris. Hitech Production est étonné. » (Tam-tam soft p.131)

Question 45
Que veut dire NES ?
a) Nintendo Experimental System
b) Nintendo Eprom Saver
c) Nintendo Entertainment System

46 Thomson s'accroche

Au sommaire :
- Airball, Barbarian, Pirats of the Barbary Coast, Dungeon Maker, The Faery Tale Adventure...
- Banc d'essai : le PC TO16 de Thomson

Inquiétude : « Le Triglav, ordinateur slovène, envahira-t-il les marchés étrangers ? » (Tilt en Yougoslavie p.40), à la suite d'une grande enquête sur les ordinateurs des pays de l'Est. A l'époque, la Perestroïka balbutiait...



Déjà : « Sonix sur Amiga ; ses atouts essentiels : maniabilité et qualité sonore. » (Tilt Parade p.76)

Tenir ! « Délaissant l'aventure des 16/32 bits, Thomson lance un PC, le TO16. Saura-t-il conquérir les entreprises et entrer dans les foyers ? » (Banc d'essai p.101)



Question 46
Sonix, sur Amiga était :
a) un jeu d'action
b) un logiciel de création musicale
c) un simulateur de vol

47 Le club Tilt est né...

Au sommaire :

~ Banc d'essai : course effrénée aux méga-octets : à qui s'adresse le Méga ST ?
~ Choplifter sur Sega, Renegade sur CPC, The Sentinel sur ST, la soluce de l'Affaire Sydney.
~ Reportage : la micro-informatique à Prague...

Si essayé de l'aider à faire ses comptes. Pas facile... Plus tard peut-être ?



Hello Mathieu ! : « L'Archimedes est l'événement hard du PCW Show : le soir même de sa présentation, il est sacré « Home/small business Micro-computer of the year ».

Défi : « Je veux que, dans 12 mois, l'image de marque de Commodore soit cent fois meilleure que celle d'Atari et nous y arriverons ! » (Franck Lanne, interview p.26)

Question 47
Dans Choplifter, vous pilotez :
a) une voiture b) un avion c) un hélicoptère

48 S Le Guide 1988

Au sommaire :



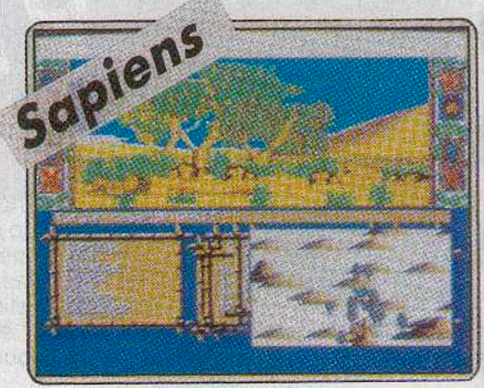
~ Tilt d'Or du meilleur jeu de l'année : Marble Madness.
~ Plus de 700 jeux au banc d'essai.
~ Le match Sega/Nintendo.
~ Apple II, IIe, IIc en fin de carrière et le II GS qui n'arrive pas à s'imposer.
~ Thomson : lancement d'un compatible PC.
~ Lutte entre Amiga 500 et Atari ST : ça continue !

Tilt d'Or : « Mardi, 4 heures du matin. Building de la Tilt Illimited Company. Les 532 journalistes de Tilt Mondialoisirs sont enfermés dans les bureaux depuis plus de 26 h. 10 catégories et 30 nominés... »
P'têt ben qu'oui : « Le 520 ST machine de l'année 88 ? Bien possible ... » (Guide (!) p.108)
P'têt ben qu'non : « L'Amiga se redresse peu à peu face à un Atari ST trop vite proclamé machine de l'année... » (Guide (! !) p.110)
Allez savoir... : « Le sort des consoles est plus incertain... » (Guide (!!!) p.108)
C'est sûr ! : « La lutte sera chaude ! » (Guide (sans commentaires) p.108)

Question 48
Laquelle de ces machines n'a jamais existé ?
a) Apple II CX b) Apple II C c) Apple II E

49 Un nouveau pigiste : Alain Huyghues-Lacour

Au sommaire :



Graphismes clairs et de qualité pour une histoire réellement originale.

~ Banc d'essai : Amstrad PC 1640. Pour les pros... ou pour les joueurs ?
~ Un voyage au Japon, pour le vainqueur du concours Sega.
~ Bivouac d'Infogrames sur Thomson, Bob Morane, des mêmes, Les ripoux, The Eternal Dagger, Knight Orc, Sapiens...
~ Reportage à Varsovie : l'euphorie informatique.
~ La solution complète de Zorro.

Poème : « Oh mon Commodore, je rêve de toi quand je dors
Oh mon Commodore, tu es précieux comme de l'or
Oh mon Commodore, tu es souple comme un ressort
Oh mon Commodore, si tu savais comme je t'adore
Oh mon Commodore, je mets un joystick dans ton port
Oh mon Commodore, faisons une partie de « Protector »
Oh mon Commodore, tu ne me donnes aucun remord
Oh mon Commodore, je t'aimerai jusqu'à la mort
Oh mon Commodore, tu es le plus beau sixty-four
Oh mon Commodore, tu seras

Question 49
Varsovie est la capitale de la :
a) Pologne b) Hongrie c) Roumanie

50 Cinq ans ! Thank you !

dossier

Au sommaire :

- Mach III sur ST, Oxphar, Le Maître des Ames, Super Ski sur CPC, Might and Magic 2 sur Apple II, Crazy Cars sur Amiga.
- Cinq ans, cinquante numéros, Tilt se souvient...
- Banc d'essai : l'Archimedes est le micro révolutionnaire de l'année.
- Tous les logiciels de catch comparés par un maître du coup bas.

Prison : « Un prof en prison : Claude C., professeur d'informatique à l'I.U.T. de Toulouse, a été inculpé sur plainte de L'Agence pour la Protection des Programmes et des logiciels » (T.J. p.16)

Réaction : « 600 profs d'informatique s'accusent de piratage et demandent à être inculpés à leur tour... » (Idem)

Eveil : « Deux sociétés d'édition font leurs premiers pas : Satori et Silmarils » (Idem)

Question 50

L'Archimedes était architecturé autour de la technologie RISC. Que veulent dire ces lettres ?

a) Reduced Instruction Set Computer

b) Rendez les Instructions Simples et Compréhensibles

c) Revolving Interaction Squizz Component



5 ANS THANK YOU!

L'enquête touchait à sa fin. Il allait enfin pouvoir dévoiler la vérité sur le succès de Tilt. Ça n'avait pas été facile. Il avait dû remonter des pistes effacées par le temps. Cinq ans ! Tout avait commencé dans un garage, curieusement situé au troisième étage d'un immeuble de bureaux de la rue des Italiens, sur la west coast de la Seine. Steve Roger et Steve Barbier avaient établi là leur quartier général. Leur but était clair : devenir les maîtres du monde grâce à un micro-ordinateur révolutionnaire. Hélas, Tonio de Clermont Tonnerre, un de leurs acolytes, de retour de Little Italy (Etat de New York) leur appris une triste nouvelle : un projet semblable au leur était en cours là-bas. Magnanimes, les deux Steve décidèrent de ne pas ridiculiser les Américains et leur laissèrent le champ libre. Que faire alors de leur garage ? C'est en mangeant une poire que Tonio de Clermont Tonnerre trouva la solution : ils feraient un journal de microloisirs — on parlait alors de jeux électroniques — et ils l'appelleraient Tilt. Le succès fut foudroyant. Tout alla alors très vite. Les consoles, qui avaient permis à Tilt de prendre son essor disparurent, bientôt remplacées par les micros. Tilt connut alors des heures sombres. La publicité, indispensable à l'épanouissement du journal, boudait nos colonnes... et nos lecteurs, toujours plus nombreux. Et puis, ce fut le déclic. Une nouvelle formule, le passage de Tilt, micro/jeux/vidéo, à Tilt microloisirs, et Tilt fut reconnu par tous comme la référence en matière de micro-informatique de loisirs. Résultat : les Editions Mondiales, qui éditent Tilt sont aujourd'hui le deuxième groupe de presse français ! Tout cela grâce à

10 ANS DE MICROLOISIRS AVEC TILT

REGLEMENT DU CONCOURS TILT N° 100

Article 1 : Les Editions Mondiales organisent par le magazine TILT un jeu-concours gratuit sans obligation d'achat, du 27 février au 31 mars 1992.

Article 2 : Ce jeu-concours est ouvert à toute personne résidant en France métropolitaine à l'exclusion des membres du personnel du Groupe Editions Mondiales et de leur famille.

Article 3 : Le jeu-concours consiste à répondre à 50 questions en noircissant, pour chacune d'elles, dans une grille spécialement conçue, la bonne réponse parmi 3 proposées. Il n'y a qu'une seule bonne réponse par question.

Article 4 : Les grilles-réponses découpées, photocopiées ou recopiées devront être adressées à :

CONCOURS TILT 50 N° 100
Cedex 2935 - 99293 PARIS CONCOURS

avant le 31 mars 1992 minuit, le cachet de la poste faisant foi.

Article 6 : Un tirage au sort parmi les gagnants déterminera l'attribution des lots. Dans le cas où aucun participant n'aura répondu correctement aux 50 questions, le gagnant sera tiré au sort parmi les bulletins comportant au moins 49 réponses puis 48 et ainsi de suite.

Article 6 : Les bulletins-réponses, raturés, illisibles, incomplets ou envoyés après la date limite ne seront pas pris en compte. Aucun envoi en recommandé ne sera accepté.

Article 7 : Un seul bulletin de participation par famille (même nom et même adresse) sera retenu.

Article 8 : Les participants à ce jeu-concours autorisent par avance les organisateurs à publier leurs nom, adresse et photographie si nécessaire à toutes fins commerciales.

Article 9 : En aucun cas, les lots ne pourront être échangés contre d'autres.

Article 10 : Les résultats du jeu-concours seront publiés dans TILT n° 104 (26 juin 1992).

Article 11 : Le présent règlement et son annexe ont été déposés à la SCP OUAZAN BENSOUSSAN, Huissiers de Justice à Paris, et peuvent être obtenus sur simple demande.

Article 12 : La participation à ce jeu-concours implique l'acceptation pure et simple de ce règlement. Les organisateurs se réservent le droit de reporter ou d'annuler le présent jeu-concours si les circonstances l'exigeaient. Leur responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

Article 13 : Les sociétés organisatrices ne sauraient être tenues responsables en cas de perte, retard ou avaries provenant des services postaux. Elles trancheront souverainement toute difficulté pouvant naître de l'interprétation et de l'application du présent règlement.

Article 14 :

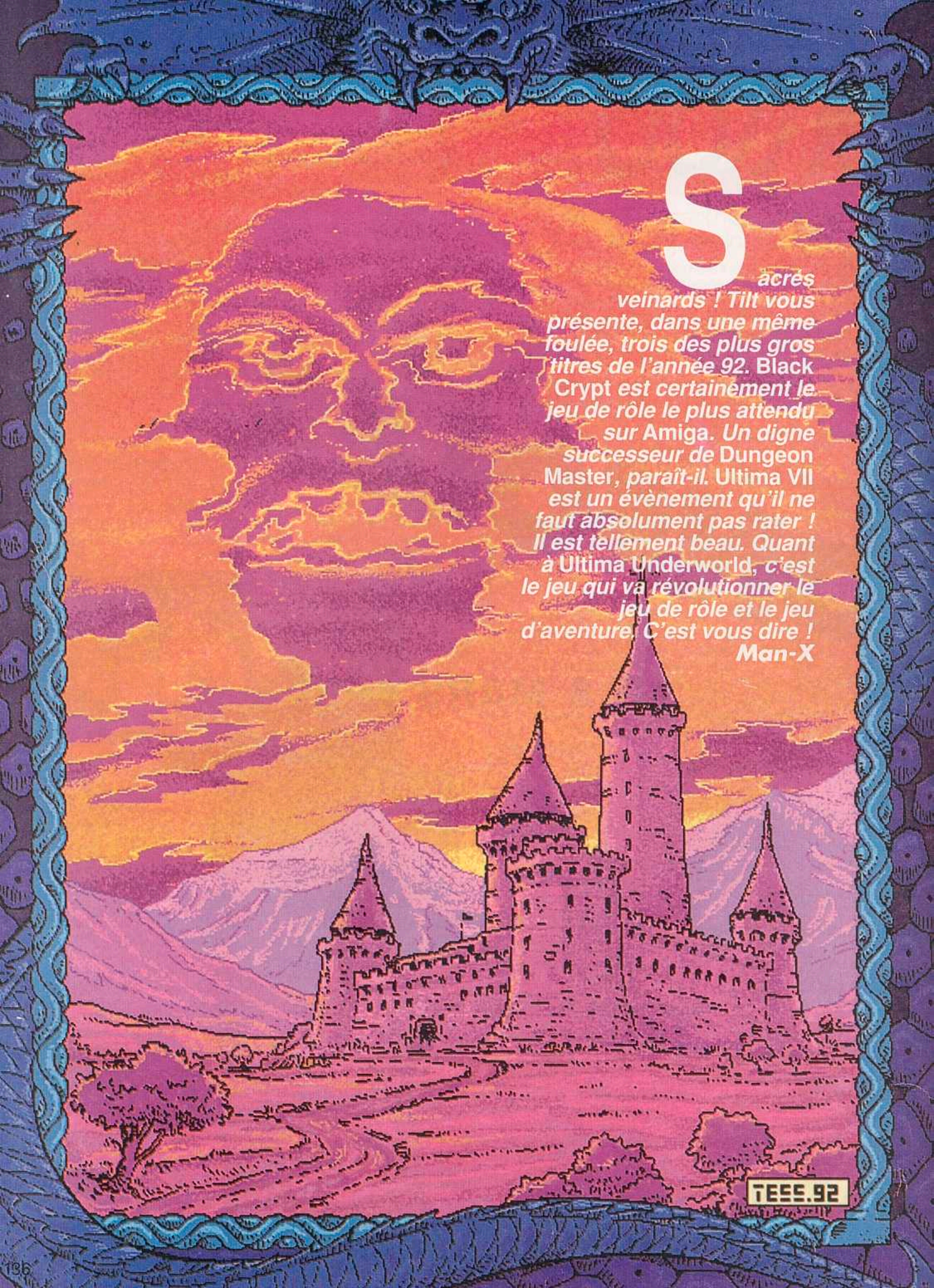
1er Prix : Soit – Un compatible PC 486dx à 33 MHz (Ecran VGA, Carte Sound Blaster, Joystick + Souris), valeur 20 000 Frs.

Soit – 20 000 Frs cash

Article 15 : Le présent règlement comporte quinze articles

Les bulletins réponses de ce concours se trouvent en page 180 du présent numéro.





Sacrés veinards ! Tilt vous présente, dans une même foulée, trois des plus gros titres de l'année 92. Black Crypt est certainement le jeu de rôle le plus attendu sur Amiga. Un digne successeur de Dungeon Master, paraît-il. Ultima VII est un évènement qu'il ne faut absolument pas rater ! Il est tellement beau. Quant à Ultima Underworld, c'est le jeu qui va révolutionner le jeu de rôle et le jeu d'aventure. C'est vous dire !

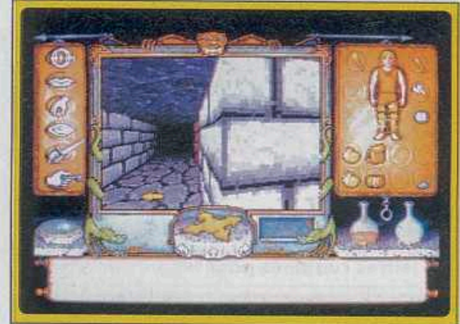
Man-X

Ultima Underworld



Editeur : Origin.
Développeur : Blue Sky Productions.

Je ne le dirai jamais assez : *Underworld* est un jeu révolutionnaire qui, de par ses innovations techniques, fait tomber de nouvelles barrières. Surprenant, passionnant, même déroutant, ce logiciel sera désormais la référence en matière de jeu de rôle. Un méga-must sur *PC* !

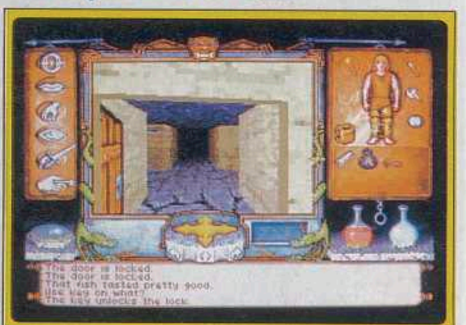


Un coup d'œil prudent pour voir les éventuels dangers, c'est possible dans Underworld !

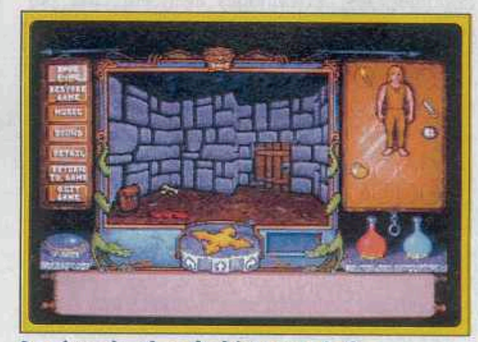


La vision subjective est constante, même pendant les séquences de combats.

L'histoire que vous allez vivre dans *Ultima Underworld* fait partie de la grande saga des *Ultima*, puisque le héros n'est autre que l'Avatar. Comme d'habitude, un appel vous parvient de Britannia qui semble être, une fois de plus, en grand danger. C'est surtout pour vous que les choses se gâtent car votre arrivée à Britannia par la porte temporelle vous projette, sans crier gare, au cœur de l'action. Votre matérialisation a lieu dans une chambre à coucher, celle d'Arial, fille du Baron Almric, qui tente d'échapper aux assauts d'un intrus. Ce dernier réussit à maîtriser la jeune fille et, avant que vous puissez tenter la moindre action, disparaît... avec Arial ! Surpris sur les lieux du forfait, les gardes vous arrêtent malgré vos protestations. Les explications que vous soumettez par la suite au baron ne semblent pas le convaincre. Néanmoins, il tranche le question en vous obligeant à accepter une mission : ramener Arial. Or les gardes sont formels : le ou les ravisseurs d'Arial se sont réfugiés dans l'Abysse, le donjon le plus redouté de Britannia. Vous êtes donc mené sous escorte au donjon afin d'y être enfermé ! Les gardes ont pour ordre d'attendre votre retour et de n'ouvrir que sur ordre d'Arial. Vous voilà donc livré à vous-même dans un monde où le soleil ne pénètre jamais. Dès lors, la survie devient votre première préoccupation. En outre, vous vous rendrez compte que votre mission est beaucoup plus complexe qu'il n'y paraît au premier abord. Qui vous a fait venir à Britannia ? Pourquoi ? Pour quelle raison Arial a-t-elle été kidnappée ? Pourquoi est-elle prisonnière dans l'Abysse ? Etait-ce un moyen de vous y attirer ? Autant de questions que vous aurez à résoudre en dehors de votre lutte pour la survie. Rien qu'en lisant le scénario, on sent déjà qu'*Underworld* nous réserve une aventure passionnante. L'installation du jeu prend un temps relativement court bien qu'il occupe tout de même 19 Mo (grand maximum) de votre disque dur. La configuration utilisant toutes les options disponibles vous donne droit aux sons digitalisés



Les effets visuels sont bien rendus grâce à la technique de programmation de Wing Commander.

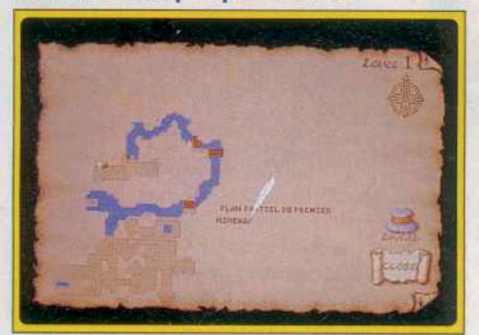


La récupération d'objets est vitale pour la survie dans le plus grand donjon de Britannia.

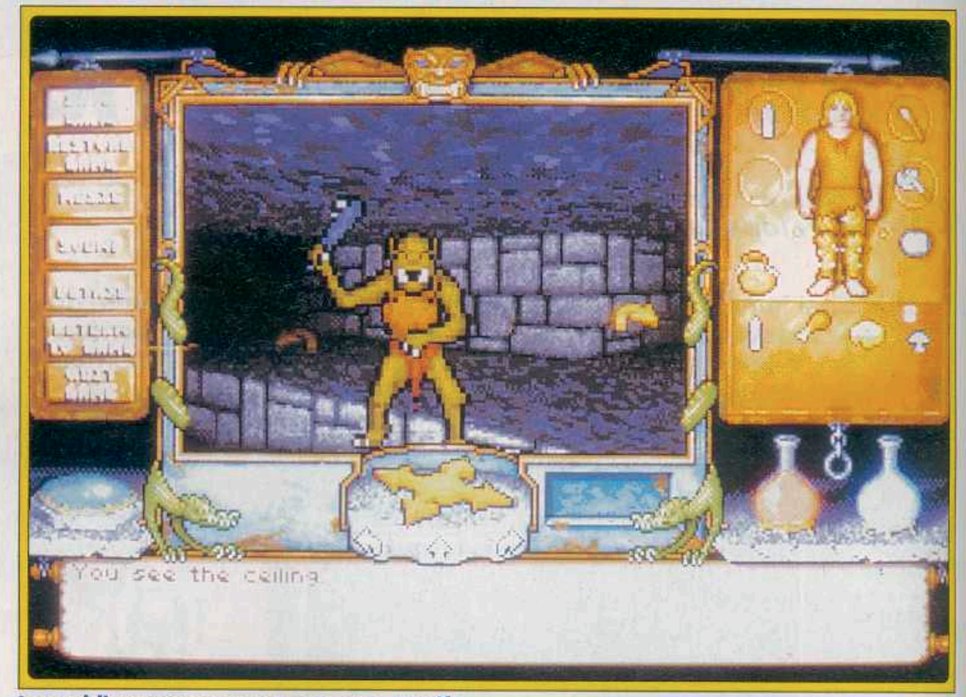
(voix), à la musique, aux bruitages et à des animations supplémentaires. Je vous préviens tout de suite que votre PC doit être cadencé, au minimum, à 20 MHz et posséder 1 Mo de RAM pour que le jeu tourne au meilleur de ses possibilités. L'instant fatidique du lancement du programme arrive... c'est parti ! A l'instar de *Wing Commander 2*, l'introduction est une illustration animée du scénario qui comporte des voix digitalisées (pour ceux qui possèdent une Soundblaster ou une Thunderboard). On accède ensuite à la phase traditionnelle de création du personnage (oui, il n'y en a qu'un). Curiosités : on détermine si le personnage est droitier ou gaucher, l'arme dans laquelle il excelle et s'il est meilleur en attaque qu'en défense. Quant à la profession, on retombe sur le guerrier, le mage, le voleur, etc. Rien de vraiment surprenant jusque-là. *Underworld* commence vraiment à casser la baraque quand on pénètre dans le donjon. Quelle révolution par rapport aux jeux de rôle précédents ! Rappelez-vous, dans *Dungeon Master*, *Captive* et *Eye of the*



Des lettres runiques pour les sorts.



La fonction auto-map vous permet de pointer les endroits intéressants du donjon.



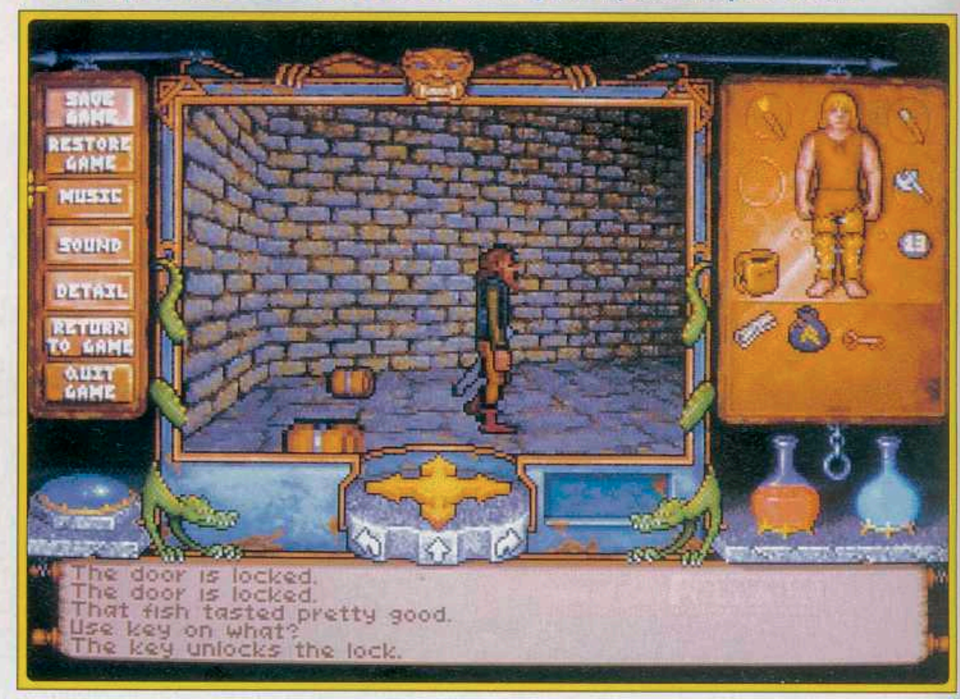
Les goblins verts ne sont pas tous agressifs. Les goblins renégats sont reconnaissables à leur culotte rouge.

Beholder, les personnages avancent case par case et pivotent à 90°. Les corridors sont rectilignes, la surface du sol est constamment plane. Dans *Underworld,* le joueur se trouve dans un donjon dont le sol comporte des dénivelés et des pentes, les murs du donjon sont irréguliers, parfois mal façonnés et pleins d'anfractuosités. Le déplacement de votre personnage se traduit par une animation continue, fluide et on constate visuellement le balancement habituel d'une personne qui marche ! On peut s'approcher d'un mur jusqu'à y plaquer son visage, ce qui se traduit à l'écran par un zoom spectaculaire, très fluide. On peut même raser les murs ou marcher au beau milieu du corridor. Autre exemple, vous pouvez effectuer un tour complet sur vous-même. Bref, *Underworld* reproduit tous les effets visuels que l'on aurait si l'on était réellement dans un vrai donjon ! Quand on rencontre un monstre dans *Dungeon Master,* il vous bloque le passage et vous devez obligatoirement le tuer si vous voulez avancer. De plus, si vous restez devant lui sans attaquer, ses attitudes sont relativement statiques. Il en est tout autrement dans *Underworld.* Vous pouvez croiser un personnage ou un monstre dans un corridor. Lui, de son côté, peut très bien passer son chemin sans s'occuper de vous, vous attaquer ou simplement vous observer avant de partir. Si le cœur vous en dit, vous pouvez engager une conversation avec lui. Là encore, les déplacements des autres personnages sont étonnamment réalistes. Par exemple, un goblin surpris ou étonné se gratte la tête, une araignée blessée va reculer ou fuir. Un ennemi en fuite vous tourne le dos et court ou marche à reculons en restant en garde. Plus étonnant encore, j'ai vu une araignée me sauter dessus et un goblin faire tournoyer sa fronde pour me lancer une pierre (qui m'a atteint). Tout cela est visuellement constatable à l'écran. C'est du délire ! Plus fort encore, votre personnage situé en bas d'un passage en pente lance une pierre. Cette dernière décrit un vol en courbe et atterrit au sommet de la pente, puis dévale la pente et revient à vos pieds. Un jeu qui obéit à ce point aux lois de la physique terres-

On peut dialoguer avec certains personnages pour l'obtention d'indices ou simplement commercer.



Les objets posés sur le sol sont des sacs de couchage, indispensables pour dormir.



INTERET : 20

Le plus grand jeu de rôle de l'histoire de la micro ? Je serais tenté de le dire !

TYPE ______ Jeu de rôle animé en 3D

GRAPHISMES ______ **13**
On a vu mieux, c'est certain, mais je préfère un répondant du point de vue ludique plutôt que m'extasier devant de beaux graphismes.

ANIMATION ______ **18**
Grandioses, ces actions sans ruptures et d'une remarquable fluidité, et ce tout au long de la partie !

BANDE-SON ______ **18**
Des bruitages irréprochables (bruits de pas, cris des monstres, etc.), un fond sonore qui ponctue les différentes actions : du beau travail.

PRIX ______ **F**



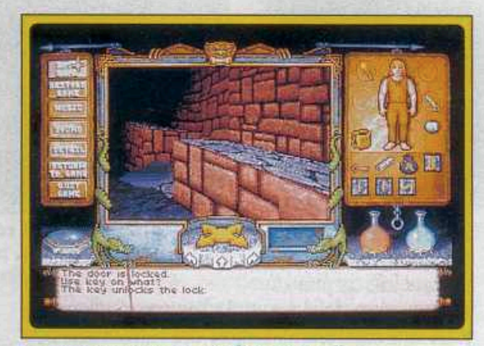
Des pieuvres avec des mâchoires serties de dents ! Impossible de parer leurs attaques car aucune arme n'est utilisable dans l'eau. On voit bien que c'est du fantastique.

tre, c'est du jamais vu ! Je m'arrête là pour la description de cet inimaginable monde qu'est *Underworld* : il y tellement à décrire que la rubrique SOS Aventure y passerait. Disons que c'est le jeu le plus réaliste à ce jour. La gestion des objets est identique à *Dungeon Master,* ainsi que les actions telles que lancer un objet, le ramasser, actionner un levier, etc. Le joueur voit à travers les yeux de son personnage. Je vous laisse imaginer l'effet visuel que cela donne quand votre personnage saute, en vous rappelant que toute action est visible à l'écran avec une animation fluide. Votre quête vous mène à travers les huit niveaux du jeu qui comportent des corridors, des temples, des rivières de lave ou d'eau, des salles... Bref, là encore, les découvertes sont innombrables. *Underworld* vit dans les ténèbres et vous aurez à trouver des torches, des bougies ou des lampes. En outre, votre personnage dort, rêve, boit et mange. Pour se défendre, il dispose des armes habituelles (épée, hache, fronde, arc, etc.) et de sorts magiques. Pendant les combats, on voit la main active du personnage, armée ou non. Les coups sont

Ce rat ne vous attaquera pas, sauf si vous l'importunez. Ses morsures sont dangereuses.



portés de diverses manières selon que vous placez votre souris sur l'écran principal. Par exemple, si vous cliquez dans la partie supérieure de l'écran, le coup se fera de haut en bas. Au cours de vos explorations, vous rencontrerez des créatures humaines ou non, hostiles ou pacifiques. A vous de tirer le meilleur parti de ces rencontres en sachant que les humains sont des alliés précieux. Le jeu est presque entièrement gérable à la souris et son maniement demande un certain entraînement. C'est tout à fait normal car, malgré le fait que le jeu soit dans le fond très classique, l'univers



Le premier jeu en réalité virtuelle.

dans lequel on évolue est tellement novateur qu'il faut un certain temps pour maîtriser les déplacements et surtout les phases de combats. Etant données la complexité du donjon et la richesse du scénario, il vous faudra un certain temps pour finir le jeu. Vous allez faire connaissance avec les différentes tribus vivant dans l'Abysse, leurs antagonismes ou les liens qui les unissent. L'Abysse a une histoire qu'il vous appartient de découvrir. Pour conclure, j'affirme qu'*Underworld* vient briser de nouvelles barrières dans le domaine des jeux en 3D. Il représente le premier pas vers la « réalité virtuelle », c'est-à-dire le jeu de demain. L'innovation technique d'*Underworld,* inspirée des travaux de Chris Roberts et de l'influence « mystique » de Richard Garriot, a contribué à faire de ce jeu un produit révolutionnaire. Désormais, on parlera de l'avant-*Underworld* et de l'après-*Underworld*. Pour moi, *Underworld* devient, du coup, le plus grand et le plus beau jeu de l'année.

Man-X

Exagérée, ma note ?

Je vois déjà quelques-uns de nos lecteurs faire des bonds en lisant la note maximale accordée à *Underworld.* Les notes sont décernées pour l'intérêt que suscite un jeu et non pour sa perfection technique. L'innovation technique apportée par Underworld change radicalement notre approche du jeu de rôle et du jeu d'aventure tout court. Il nous rapproche d'un réalisme dont nous rêvons tous. Il est donc indéniable que l'intérêt de jeu s'en trouve très fortement accru. *Underworld* a ses défauts, certes, mais tant qu'ils ne nuisent pas à l'intérêt de jeu, je les considère comme relativement négligeables. Et puis, *Underworld* est un coup d'essai qui donne un avant-goût de ce que nous réserve l'avenir. Je suis résolument pour ce genre d'initiative dans le domaine de la créativité.
Alors, quand un logiciel se place hors des sentiers battus et qu'il est d'une grande qualité, je dis chapeau à Origin. Et ce 20 est ma façon de faire ma révérence à des programmeurs de talent.

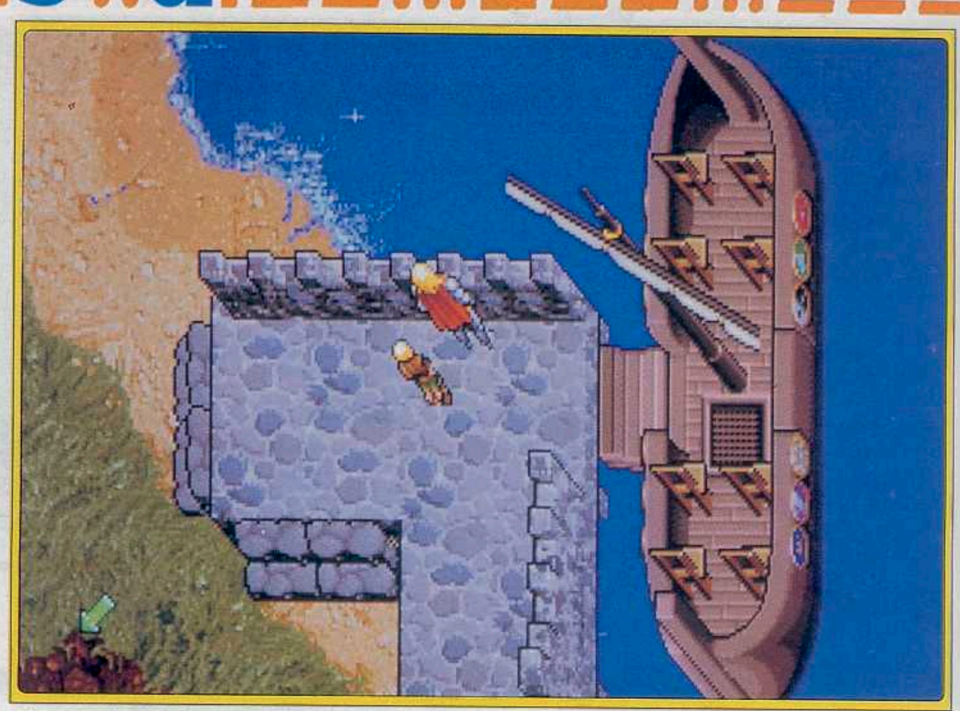
Man-X

Ultima VII

Editeur : Origin.

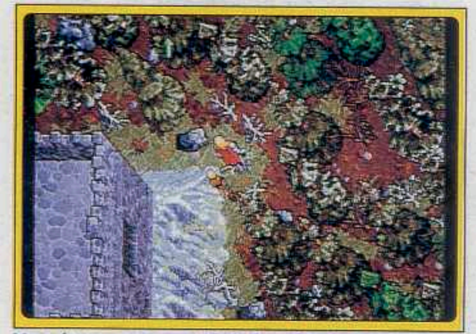


L'Avatar s'attaque à forte partie cette fois-ci. Une entité prisonnière du néant veut devenir le souverain de Britannia. Cette longue quête vous fera visiter Britannia dans ses moindres recoins. *Ultima VII* est le meilleur de la célèbre série.



Le port de Trinsic. Vous ne pourrez y accéder qu'après avoir donné le bon mot de passe. Ce dernier vous sera communiqué par le maire de la ville.

On l'attendait tous avec une impatience non contenue et la voilà qui arrive sous la forme d'une bêta-version à la rédaction de *Tilt*. *Ultima VII* est la suite des aventures de l'Avatar et, comme vous le verrez par la suite, il nous réserve bien des surprises. Vous (l'Avatar) vous morfondez dans le confort lénifiant de notre vingtième siècle. Afin de tromper votre ennui, vous allumez votre *PC* pour jouer à un jeu de rôle, un *Ultima* évidemment. Tout à coup, un visage apparaît et vous parle ! Le visage prétend se nommer le Gardien et vous annonce qu'il a l'intention de devenir le maître de Britannia, ce monde parallèle que vous connaissez bien. Cela a tout l'air d'un défi que vous relevez aussitôt. Pas de temps à perdre : direction Britannia via une porte temporelle que vous créez grâce à une orbe magique. Peu de temps après, vous apparaissez à Trinsic, la cité de l'Honneur. Devant vous, deux personnages conversent avec l'excitation caractéristique de ceux qui viennent de vivre des moments extraordinaires. L'un d'entre eux vous remarque et vous reconnaît. Ebahi, Iolo s'approche de vous, les lèvres tremblantes d'émotion. Deux cents ans se sont écoulés à Britannia alors qu'à l'échelle terrestre, votre dernière visite ne remonte qu'à quelques années. Le pauvre Iolo a pris un sérieux coup de vieux et il s'étonne d'ailleurs de vous voir aussi jeune. La joie des retrouvailles est de courte durée car de graves événements viennent de secouer Trinsic. La nuit précédente, Christophe, le maréchal-ferrant, a été la victime d'un crime rituel. Evidemment, quand il y a un problème et que l'Avatar se trouve dans les parages, c'est vers lui que l'on se tourne pour dénouer l'intrigue. Vous êtes donc chargé d'enquêter sur le meurtre et de faire ensuite un rapport complet au maire de la ville. Au cours de cette première mission, vous allez découvrir que Britannia a beaucoup changée depuis votre dernière visite. Le pays semble être parfaitement encadré par une mystérieuse secte qui se fait appeler la Confrérie. On perçoit nettement que, sous des dehors avenants, elle exerce une pression presque dictatoriale sur le reste de la population. Toute l'aventure gravite autour de cette secte et de la présence sournoise du Gardien. Vous vous doutez bien que la trame du scénario qu'a concocté Richard Garriott n'est pas linéaire. Une série de mini-quêtes vous attend et vous devrez les résoudre avant d'affronter le Gardien. L'esprit d'*Ultima VII* ne diffère pas tellement des précédents épisodes. L'exploration de Britannia est une des phases les plus importantes du jeu. Le dialogue avec les personnages est un élément vital du jeu. De plus, l'Avatar peut demander à des personnages de se joindre à lui. Bref, les vétérans ne seront pas dépaysés dans ce compartiment du jeu. Par contre, ils vont prendre une bonne claque en découvrant l'univers de



Une étonnante variété des décors.



Poursuivi par une horte de squelettes qui ne vous lâcheront pas d'une semelle. Mieux vaut les affronter.



Tout commence par ce double crime. L'icône, à droite, est un zoom sur votre sac, pratique pour la gestion de vos objets.

INTERET : 19

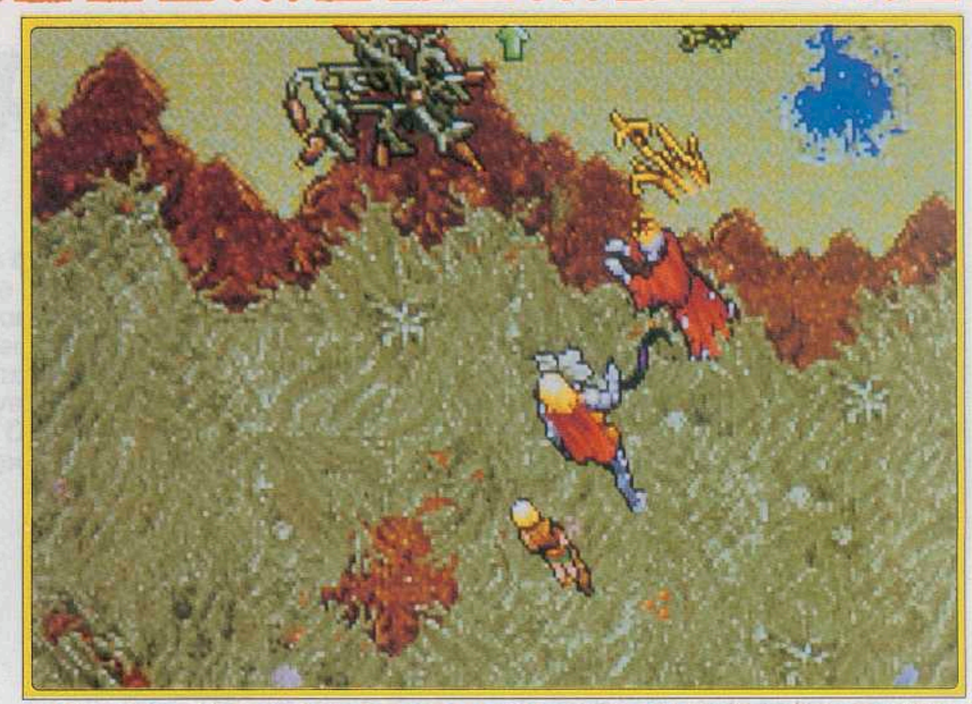
Un jeu de rôle que même les non-initiés devraient normalement apprécier. C'est le plus beau des Ultima. Passionnant, il ne vous décevra pas.

GRAPHISMES _______________ 15
Une bonne note car réussir à représenter un monde aussi complexe d'une manière aussi convaincante est un exploit qui mérite des éloges.

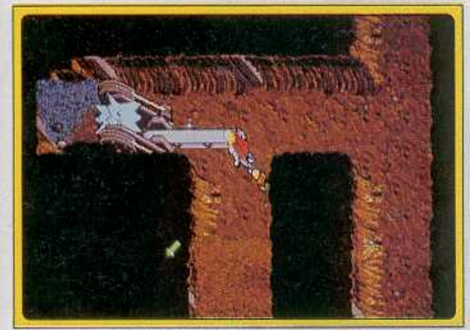
ANIMATION _______________ 13
Elle n'est pas très fluide mais elle ne nuit pas au bon déroulement de la partie.

BANDE-SON _______________ 17
Excellente ! Les interventions vocales du Gardien, les musiques et les bruitages sont tous très réussis.

PRIX : _______________ F



Cet étrange magicien vous barre la route et vous lance un sort visuellement spectaculaire. Il ne vous reste qu'à effectuer un repli stratégique et salvateur.



Dans un des fameux donjons d'Ultima.



Chaque personnage a une vie, une occupation qu'il mène indépendamment de vos aventures.

Britannia qui a totalement changé. Terminée la division de l'écran en une série de fenêtres. *Ultima VII* est mode plein écran. Le jeu garde la traditionnelle vue aérienne des Ultima mais l'échelle a été rabaissée au point que le joueur peut voir Britannia avec une richesse dans le détail qui n'avait jamais été rencontrée auparavant (dans ce type de jeu). Chaque personnage est vêtu différemment (couleurs et style), le décor de chaque maison est soigné et personnalisé. Il en est de même pour les différentes régions de Britannia (forêts, déserts, plaines, etc.). La simulation concerne également les variations saisonnières et climatiques. Ces évènements sont visuellement très spectaculaires. Quand un orage éclate, le décor s'assombrit, le vent s'élève, on peut voir l'ombre des nuages traverser lentement l'écran ainsi que la chute de fines goutelettes d'eau. Rien à dire, c'est superbe. En ce qui concerne l'interface de communication, elle a été ramenée à sa forme la plus simple sur micro, c'est-à-dire aux deux boutons de la souris. Le bouton gauche est réservé à toutes les actions manuelles et aux dialogues tandis que le bouton de droite sert aux déplacements de votre personnage. Exemple d'action manuelle : un clic sur un objet vous donne sa description, un double-clic l'actionne (si c'est une porte elle s'ouvre ou se ferme) et une pression continue vous permet de le saisir.

Pour les actions bien spécifiques comme, par exemple, l'ouverture d'un coffre à l'aide d'une clé, le curseur se transforme en croix. Il vous suffit alors de cliquer sur la serrure pour ouvrir le coffre. Comme vous pouvez le constater, les possibilités d'interactions sont très étendues.

Les changements interviennent également dans les phases de combats et le lancement des sorts.



L'habituel système de dialogues à base de mots clé.

PREMIERS PAS

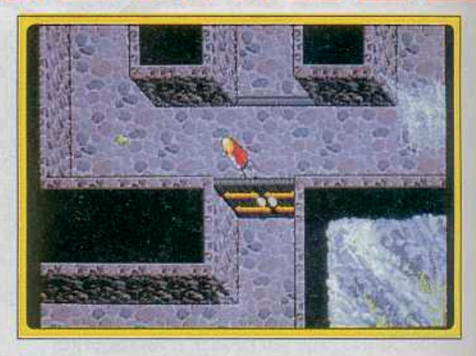
Au début du jeu, vous apparaissez à l'intérieur de la ville nommée Trinsic. On ne peut sortir de la ville qu'en donnant aux gardes le bon mot de passe. Le maire vous proposera de mener l'enquête sur le meurtre.

Acceptez l'offre car ce n'est qu'à cette condition que le maire vous donnera le fameux mot de passe.

Les deux témoins importants à questionner sont le garde assommé par les assassins et le fils de la victime. Faites ensuite votre rapport au maire.

Man-X


Pour les monstres, pas de surprises, il en sort de tous les coins de l'écran !
Vous aurez fort à faire avant de pouvoir explorer Britannia sans courir de danger.




A. Le jeu est entièrement gérable à la souris. Bouton gauche pour les manipulations, bouton droit pour les déplacements.
B. Sur le terrain du terrible Gardien.

Les combats sont en fait de mini-séquences d'arcade où les adveraires frappent simultanément (les combats par tours appartenant maintenant au passé).

Le lancement des sorts magiques donne droit à des animations spectaculaires pendant lesquelles le magicien agite ses bras et ses mains en faisant apparaître des boules de feu ou d'autres formes scintillantes.

Une grande nouveauté dans cette aventure, par rapport aux autres *Ultima,* est constituée par les séquences sanglantes et les cadavres horriblement mutilés.

En outre, pendant les combats, les blessures saignent au point que vous pourrez suivre votre adversaire à la trace dans le cas où ce dernier prendrait la fuite !

Pour les donjons, la vue aérienne reste de mise, vous offrant du même coup une vue d'ensemble d'une partie du labyrinthe (très pratique pour l'exploration). Les monstres, quant à eux, sont très variés et toujours aussi agressifs ! Ogres, gargouilles volantes, zombies, ils y sont tous et vous avez intérêt à vous équiper en armes (magiques si possible) pour vous en sortir.

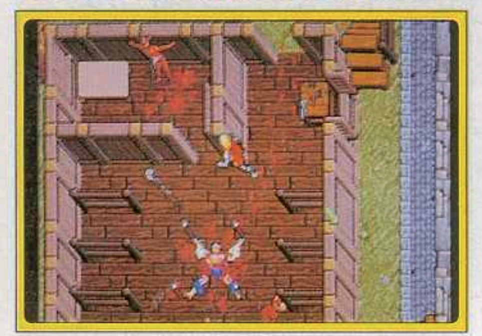
Et l'intérêt de jeu dans tout ça ? Aucun problème de ce côté : en jouant à *Ultima VII,* on plonge dans l'intrigue avec empressement, aidé en cela par la beauté des décors et l'excellent environnement sonore.

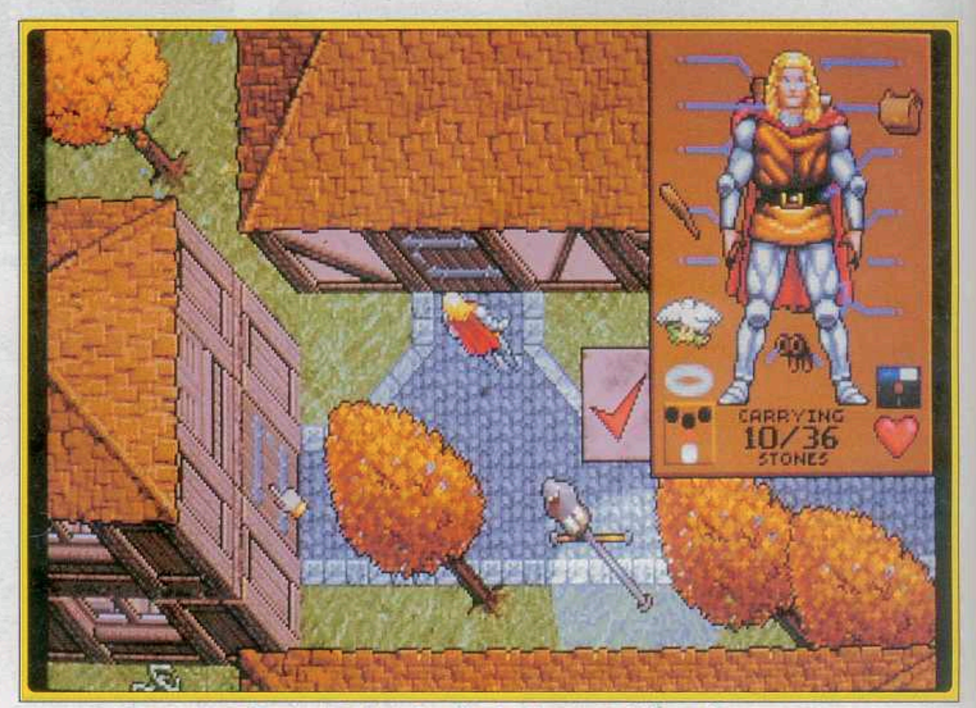
Passionnant, agréable, Ultima VII est pour moi le meilleur de la série.

J'ai apprécié la qualité du scénario, toujours aussi riche et même plus tortueux que les précédents épisodes, ce qui, je pense, constitue la raison du succès de cette série. En plus, j'ai craqué devant les graphismes, le réalisme de l'univers Britannien, la diversité des situations et les mille trouvailles qui vous donnent envie de fouiller partout !

Man-X

Il faut récupérer une clef sur le cadavre. Cela vous sera très utile pour la suite de l'enquête. Elle vous permettra d'ouvrir le coffre personnel de Christophe, la victime.





Vous menez l'enquête dans la ville de Trinsic en visitant chaque maison.

Black Crypt

AMIGA

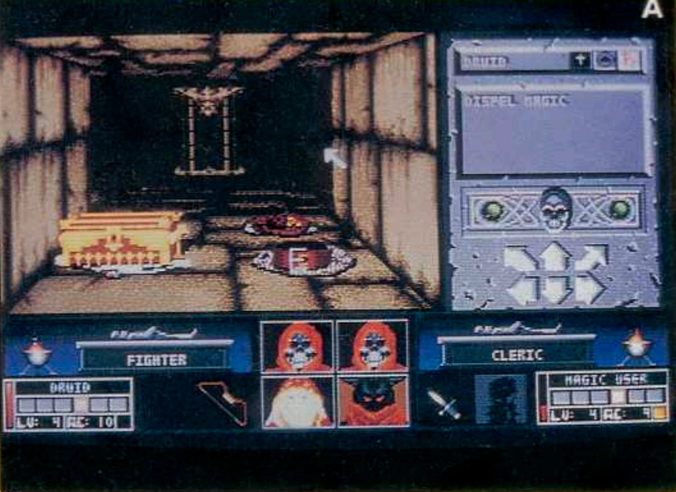
Vous allez, une fois de plus, être prisonnier d'un donjon qui ne vous offre aucune autre alternative que la fuite en avant. Ceux qui ne cessent de jouer et rejouer à *Dungeon Master* devraient essayer *Black Crypt*, il nevous décevra pas. Vingt niveaux de taille impressionnante sont à explorer avant la confrontation finale avec Estoroth. De très longues mais très belles nuits blanches en perspective.

Editeur : Electronic Arts.
Developper : Raven Software.

Les effets des sorts sont visibles à l'écran.

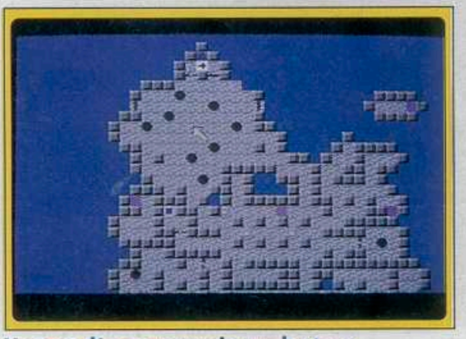
Astera est un beau pays où il fait bon vivre. Les aventuriers s'ennuient ferme dans ce monde où il ne se passe rien. Ils commencent à désespérer jusqu'au jour où Estoroth Paingiver, un puissant clerc, est banni du royaume pour actes ayant trait à la magie noire.
Un an après, Estoroth revient à la tête d'une armée de démons et autres morts-vivants afin de soumettre Astera. Les Quatre Guildes d'Astera s'unissent et au prix d'incroyables efforts, et surtout grâce à la bravoure de quatre aventuriers, Estoroth est vaincu. Cette fois, le clerc Noir est envoyé dans une autre dimension dont l'entrée se trouve au cœur d'un énorme donjon. Vingt ans après, les mages d'Astera ressentent d'étranges vibrations. Ils ne tardent pas à comprendre que la porte dimensionnelle de la prison d'Estoroth et ses sbires s'ouvre lentement !
Quatre champions, issus de chaque guilde, sont désignés pour pénétrer dans le donjon. Ils ont pour mission d'explorer le donjon, tuer tous les monstres qui s'y trouvent, retrouver les quatre armes magiques indispensables pour affronter Estoroth et le vaincre.
Voilà pour le scénario de ce jeu de rôle. Et rien qu'en voyant les photos d'écrans, vous avez sûrement compris qu'il s'agit d'un logiciel dont le système de jeu est quasiment identique à celui de *Dungeon Master*. Pour les néophytes, les produits à la *Dungeon Master* sont des jeux où le joueur dirige quatre personnages.
L'écran principal affiche la vision subjective d'un des aventuriers que vous désignez, au choix, com-





A. Le jeu affiche allègrement ses soixante-quatre couleurs.
B. Ce monstre attaque avec ses dards venimeux et se déplace bruyamment.



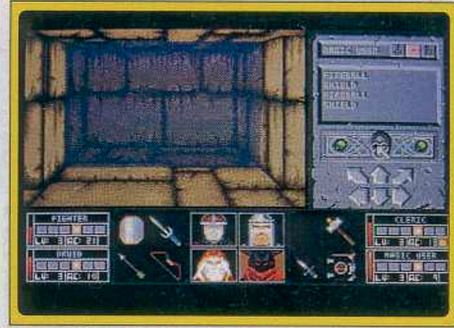


Un sort d'auto-mapping salvateur.

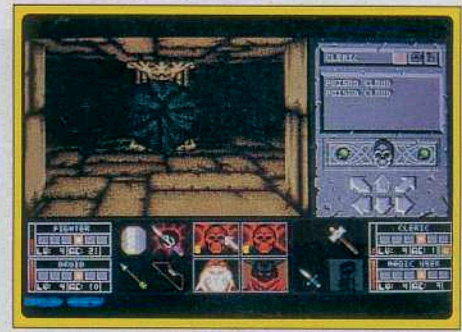
me leader du groupe. Les autres panneaux affichent tous les renseignements sur l'état de santé des personnages, leurs attributs, leurs armes, les objets qu'ils portent et les sorts magiques qu'ils peuvent utiliser. Pour terminer cette petite description, sachez qu'à la différence des jeux de rôle classiques comme *Bard's Tale* ou *Might and Magic* le joueur se déplace dans un univers en 3D et peut agir directement sur son environnement c'est-à-dire manipuler des objets, ouvrir des portes, se déplacer, etc. Une partie commence par la création des personnages ce qui occasionne quelques énervantes manipulations de disquettes. Vous pouvez modifier les attributs de vos aventuriers, changer leurs visages et leurs noms. Mais vous avez obligatoirement quatre aventuriers, chacun venant d'une des Guildes d'Astera, à savoir un guerrier, un clerc, un magicien et un druide. La partie démarre immédiatement après cette phase de création de personnages. On se retrouve dans le donjon, au premier niveau. Premier constat, il y a de la lumière dans le donjon, vous n'aurez donc pas à vous casser la tête pour trouver des torches ou lancer régulièrement des sorts de lumière. Cela dit, il existe des zones d'obscurité dans le donjon. Le sort « light » du clerc vous tirera d'affaire dans ces zones...en principe seulement. Les déplacements et la manipulation d'objets est absolument identique à celle de *Dungeon Master*. De même, vos personnages doivent manger, boire et dormir et tout manque dans ce domaine se répercute sur les performances de vos personnages. Donc pas de surprises dans ce compartiment du jeu, à part le fait que vous pouvez faire dormir le ou les personnages de votre choix. Pendant ce temps, le ou les autres montent la garde (l'écran ne se noircit pas). La manipulation des objets est d'une facilité exemplaire, on peut prendre, déposer ou lancer un objet (ou une arme). Au début, vos personnages ne possèdent que peu d'équipements mais l'exploration du donjon vous donnent les moyens de vous équiper correctement. Divers objets magiques (ou non) traînent ça et là ; à vous de les donner au personnage dont la profession permet d'en tirer le meilleur parti. Méfiez-vous des objets envoûtés ! L'eau n'est pas un gros problème pour l'alimentation de vos personnages. Des sources se trouvent aux endroits stratégiques du donjon. Par contre, la nourriture est un problème jusqu'au moment où votre clerc peut lancer des sorts de niveau 2. Au sujet des sorts, magiques, sachez que chaque magicien possède un livre de sorts. Un clic sur un livre et vous pouvez y lire les sorts que peut lancer le personnage. Recli-



Un des rares points de ravitaillement en eau. Il n'y en a que deux dans le niveau 1 et il vous faut une fork key pour avoir accès à la fontaine du niveau 2.



Une zone de téléportation.



Deux aventuriers viennent d'être touché. Cela se remarque par l'apparition d'une tête de mort à la place du visage. Ayez toujours des sorts de guérison.



L'ogre bicéphale est le gardien de la clé du deuxième niveau.

PREMIERS PAS VERS LA CRYPTE NOIRE

Le premier niveau n'est pas très difficile. Il comporte deux étages.
Vous démarrez la partie à l'étage supérieur, peuplé par des boules noires monstrueuses qui vous balancent des sorts d'atttaques. La clef du succès passe par la défaite de l'ogre bicéphale qui se trouve à l'étage inférieur.
Seule l'épée nommée Ogreblade peut le tuer.
Il vous faudra donc la trouver mais attention , veillez à ce qu'un seul de vos aventuriers y touche car elle est envoûtée et boit les points de vie du porteur. Remplacez-la dès que possible par Hopeblade.

quez sur l'un des sorts et ce dernier se transforme en runes. Cela signifie que votre personnage vient de mémoriser le sort et qu'il est disponible. D'ailleurs un panneau affiche (pour chaque magicien) le nom des sorts disponibles. Il faut un certain temps avant que les runes redeviennent lisibles et vous permettent à nouveau de sélectionner le sort. Les personnages montent automatiquement de niveau au fur et à mesure qu'ils gagnent de l'expérience. Surprise, ils n'acquièrent pas de nouveaux sorts quand ils montent d'un niveau. En fait, vous devez trouver dans le donjon des livres magiques comportant de nouveaux sorts et ce pour chaque personnage. Par exemple, les sorts de niveau 2 du clerc se trouvent dans un livre nommé Prayers of Orlin et se trouvent au deuxième niveau du donjon. A l'instar de *Dungeon Master, Black Crypt* vous oblige à une longue mais passionnante phase d'exploration. Petit à petit, on comprend que chaque niveau du donjon ne se trouve pas sur un même plan. Il y a des escaliers à monter ou à descendre. En outre, chaque niveau vous propose une mission, laquelle une fois remplie vous donne accès au niveau suivant. Pas de gros pièges dans les premiers niveaux mais une superbe mise en condition avec une série de passages secrets et des moments de peur intense quand on tombe sur l'ogre bicéphale ! Les monstres sont là, bien sûr, tous très beaux et dangereux. Plusieurs d'entre-eux utilisent des sorts magiques.

Personnellement, je déteste les voleurs du 2e niveau, ils vous dérobent vos armes et disparaissent comme par enchantement. Moments d'angoisse : vous entendez le bruit des pas d'un gros monstre qui s'approche ou encore les cris perçants d'une horrible bête ! Et comme d'habitude les coups peuvent venir de partout !

Le donjon est un immense labyrinthe tortueux et je vous conseille de sauvegarder avant de vous lancer dans un coin dangereux. Je bénis le programmeur qui a intégré dans le jeu un auto-map salvateur (il faut lancer le sort wizard sight) !

Bref, pour finir, je ne dirai qu'une chose : *Black Crypt* est un des jeux les plus passionnants du moment. Les graphismes sont excellents, les bruitages sont sans reproches et la jouabilité est exemplaire.

Si vous avez adoré *Dungeon Master, Eye of the Beholder* et les autres, ne ratez pas celui-là. Il fait parti des meilleurs du genre.

Man-X



Les sorts mémorisés se transforment en runes.



La gestion des objets est similaire à celle de Dungeon Master.



Ce monstre-voleur est une vraie calamité. Planquez vos armes !

INTERET : 19

Digne successeur de *Dungeon Master*, les vingt niveaux de *Black Crypt* vous procureront de passionnantes heures de jeu. Un incontournable sur *Amiga* !

TYPE ______ –

GRAPHISMES ______ 17

64 couleurs (utilisation du half bright) : que demander de plus !

ANIMATION ______ 12

Elles sont toujours assez pauvres dans ce type de jeu mais ne nuisent pas ici à l'intérêt.

BANDE-SON ______ 17

Nettement supérieure à celle de *Dungeon Master*, elle vous donnera des sueurs froides...

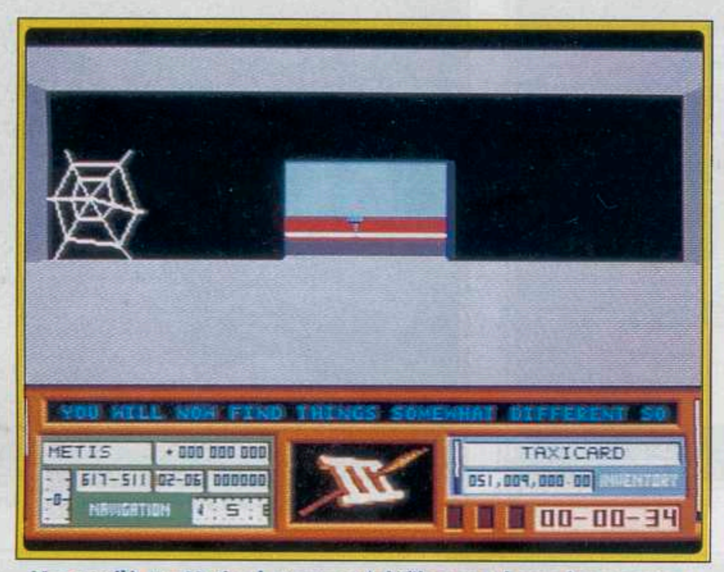
PRIX ______ C

ST Mercenary III : The Dion Crisis

Mercenary Test (_Tilt_ 39) avait déjà séduit par son incroyable réalisme et sa grande richesse d'exploration. Le second, _Damoclès_ (_Tilt_ 81), confirmait tout le bien que l'on pensait de ce genre d'aventure. Que dire alors de _Mercenary III_ ? On retrouve l'originalité et le sentiment de totale liberté dans les choix du joueur. En revanche, le graphisme est d'une grande pauvreté. Malgré cela, le charme agit.

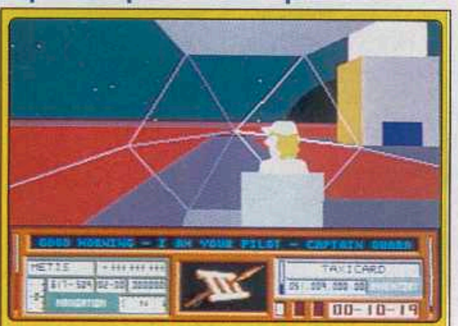
Editeur : Novagen (021 449 9516). Conception : Paul Woakes.

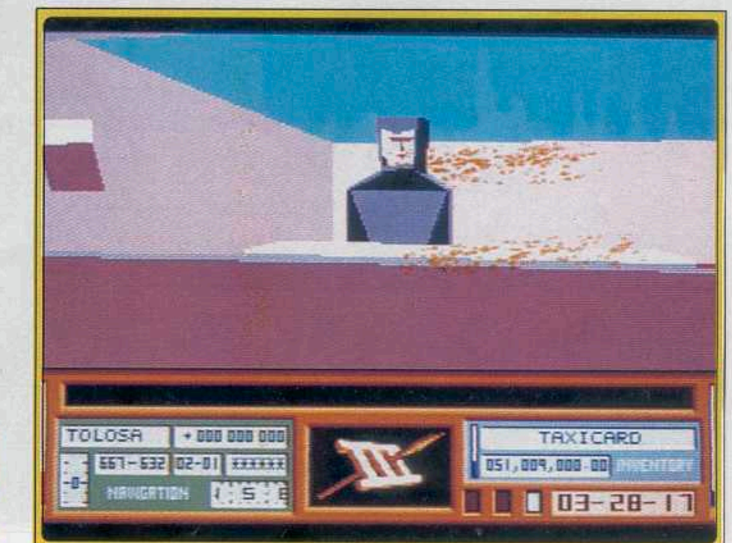
Rappelez-vous : Damocles la comète, Eris la planète menacée et vous, le mercenaire, pris entre les deux. C'était votre dernière mission avant celle-là. Comme récompense de vos efforts passés, vous avez reçu la somme de 50 millions de Crédits Intergalactiques. Bien géré cet argent peut faire des petits. Mais il peut fondre comme neige au soleil si vous ne prenez pas garde à tous ceux que vous allez rencontrer et qui voudrons vous faire « payer » ! Par définition, un mercenaire n'est pas un enfant de chœur. Dans *The Dion Crisis*, vous aurez affaire à plus méchant que vous et l'objectif final est de le mettre hors état de nuire. Quelque peu mégalomane, Mr. P.C.Bil veut exploiter l'île minière de Dion North, ce qui aura pour conséquence un effroyable désastre écologique. La mesure de votre succès est lié à l'importance de votre fortune. Si elle dépasse 500 millions CI en 24 heures, vous n'aurez pas grand chose à craindre. Le scénario est très intelligemment partagé en six missions (se faire élire, ruiner Bil, le mettre sous les verrous, le tuer, exploser et anéantir sa base qu'il est possible de faire dans n'importe quel ordre. Autre originalité de ce jeu, les indices. Ils sont regroupés par mission et cachetés dans des enveloppes. La première donne 90 % de détails pour terminer la première mission. Autant dire qu'il suffit



Vous voilà sur Metis : le texte qui défile vous donne les premiers indices qui vous permettront de bien débuter votre aventure.

En partance pour une autre planète.





Dès le début du jeu, vous pourrez être confronté au gros vilain, Mr. P.C.Bil, l'homme à battre.

INTERET : 16

Sans conteste, _Mercenary III_ est un jeu d'aventure passionnant où l'aspect exploration est parfaitement développé. Les différentes solutions pour arriver à la fin sont très bien vues. Nul doute que ce principe de jeu va faire des « petits ».

TYPE — aventure/stratégie

GRAPHISMES — **10**
On est vraiment surpris de la piètre qualité des graphismes. Les intérieurs affichent des blocs de couleurs d'une monotonie affligeante. On passe très vite sur les personnages, qui ressemblent à des formes géométriques habillées...

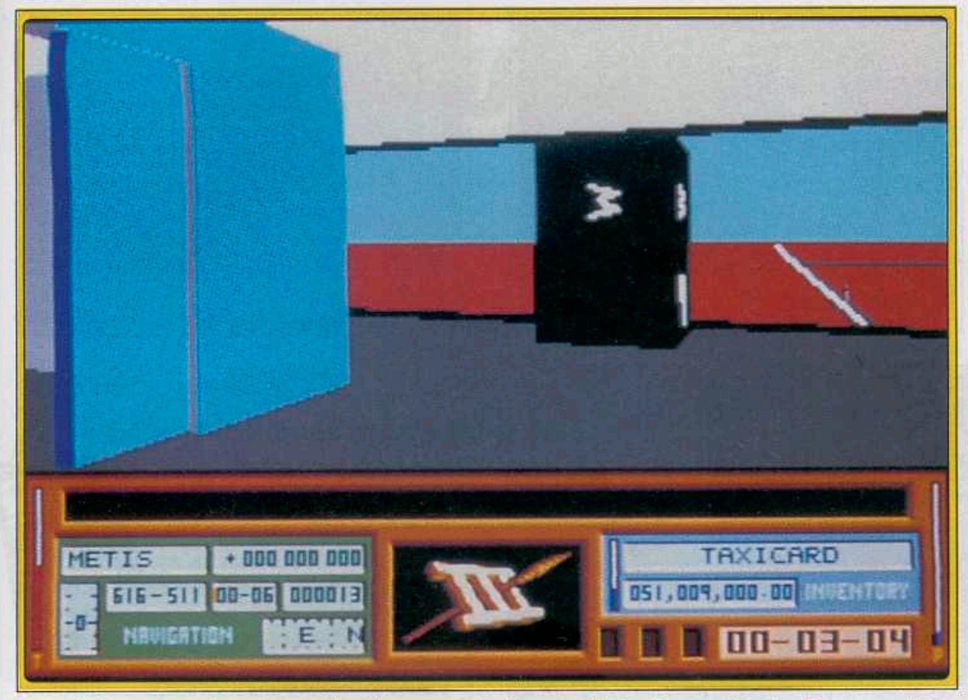
ANIMATION — **17**
L'extrême simplicité du décor sert au moins à quelque chose. Il évite que l'animation ne soit trop ralentie. Il est vrai qu'elle est parfaitement fluide et sa vitesse est très appréciable.

MUSIQUE — **–**

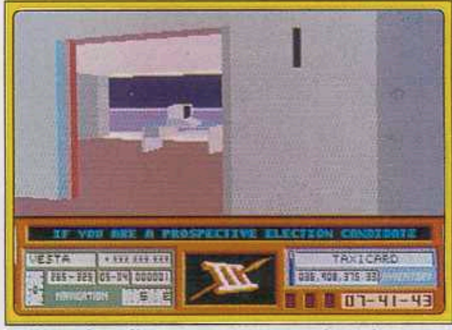
BRUITAGES — **12**
On rigole très fort lorsque l'on entend les portes qui s'ouvrent ou le moteur des différents véhicules ! Ces bruitages sont primaires et ne servent pas l'action. On regrettera l'absence de musique.

JOUABILITE — **17**
On rentre tout de suite dans l'histoire. Les commandes sont simples et les actions du joueur se limitent à prendre et à reposer les objets. Il est dommage que la partie message soit en anglais.

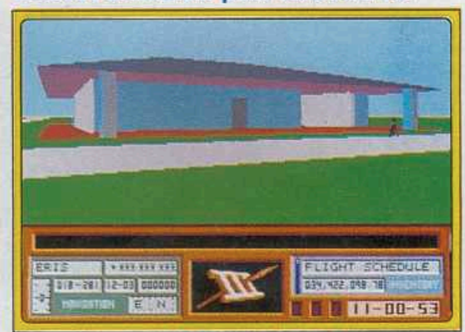
PRIX — **C**



Cette boîte noire n'est pas un distributeur de boissons : il s'agit au contraire d'une machine extraordinaire qui vous téléportera à l'autre bout de la galaxie.



Utilisez l'ordinateur pour vous inscrire.



Une architecture 3D surfaces pleines assez simple pour une animation fluide.

de suivre les instructions. Mais ce pourcentage d'indices diminue selon le choix de la mission. La cinquième mission n'apporte que de vagues renseignements (50 %). Je ne vous parle même pas de l'ultime mission, vu qu'aucun indice n'a été révélé ! En aucun cas, vous ne mourrez, ce qui est une bonne chose. Ainsi vous pouvez sans relâche explorer le vaste système solaire Gamma. Les moyens de transport ont été améliorés par rapport aux premiers *Mercenary*. Ainsi donc, taxi, bus et vols galactiques sont à votre disposition moyennant pour la plupart une certaine somme d'argent. Les heures de passage et les destinations sont consignées dans un dépliant assez clair. Mais rien ne vaut son propre véhicule. Voiture ou vaisseau, vous serez amené à piloter ces engins. La seule difficulté est le repérage dans l'espace. Il existe un autre moyen de voyager gratuitement et rapidement : il s'agit de grosses boîtes noires, dont chaque face vous téléporte sur une autre planète.

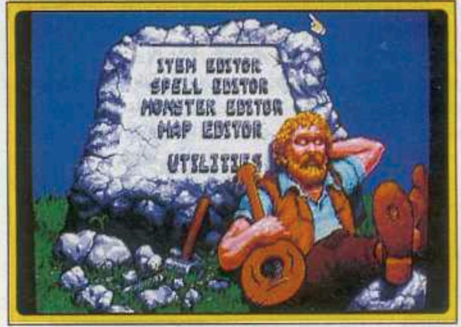
La partie exploration est évidemment l'aspect le plus développé. Les objets à découvrir sont nombreux. Avec un maximum de 10 objets à porter, vous êtes constamment confronté à des choix. La jouabilité est exemplaire et la combinaison joystick - clavier fonctionne parfaitement. Un scénario très original, de conception novatrice et qui ne se débarrasse pas du joueur comme un malpropre à chaque fois que ce dernier fait une mauvaise action, une animation parfaite et qui a déjà fait ses preuves dans ce genre d'aventure... Tous ces éléments sont à la base d'un grand jeu qui a su parfaitement gommer les erreurs (de jeunesse ?) des précédents *Mercenary*.

Laurent Defrance

PC Bard's Tale Construction Set

Bard's Tale I, II et _III_ ont occupé vos jours et vos nuits pendant des mois ? Voici de quoi renouveler ces aventures ! _BTCS_ est en effet dévolu à la création de nouveaux scénarios et ses possibilités laissent rêveur. La partie « création » est parfaite : dommage que l'ergonomie du jeu résultant soit mauvaise !

Electronic Arts. Programmation : Timothy Cain ; graphismes : Greg Christensen ; musiques : Charles Deenen.

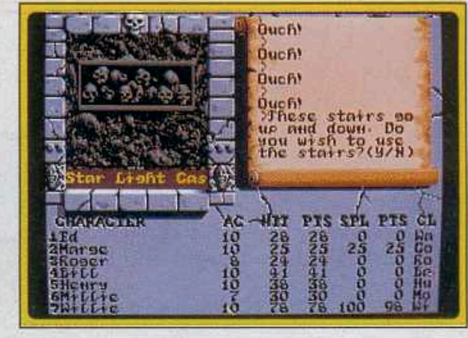


Pas question de vous endormir : le travail vous attend !

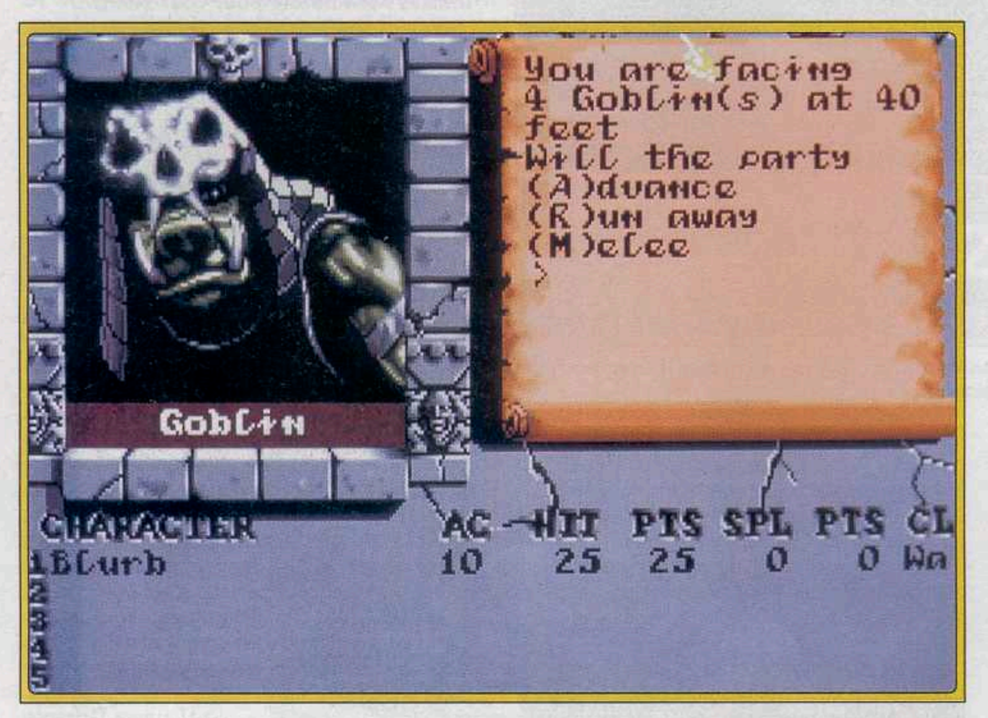
BTCS (Bard's Tale Construction Set) vous propose de créer et de mettre en scène vos propres aventures. Pour cela, plusieurs modules intégrés dans le programme vous permettent de créer des objets, des monstres, de dessiner des plans... Un dernier module vous permet de générer le jeu sous forme autonome. Mais revenons à la création de l'aventure. Elle doit, comme tout *Bard's Tale* qui se respecte, se composer de tours et de donjons, peuplés de monstres et de trésors, truffés d'énigmes, de murs cachés et d'objets magiques. Après une petite phase de réflexion, vous pouvez vous lancer ! Il est conseillé de commencer par la création des objets, des sorts et des monstres. Pour les objets, vous pouvez définir un nom, un type (arme, armure, anneau, etc.), les classes qui peuvent l'utiliser, les différents bonus d'attaque ou de défense, un « spécial » (les « attaques critiques ») et un sort. Il est même possible de définir le texte qui apparaît lorsque vous l'utilisez ! Les sorts disposent eux aussi d'un menu très fourni : pas moins de 29 types de sorts (soin, dommages, bonus divers, etc.). Outre le nom, vous devez choisir un mnémonique de quatre lettres qui servira à lancer le sort. Toutes les options des derniers *Bard's Tale* (II et III) sont possibles, comme l'attaque à demi-puissance si vous dépassez la limite de distance d'un sort. La création des mons-





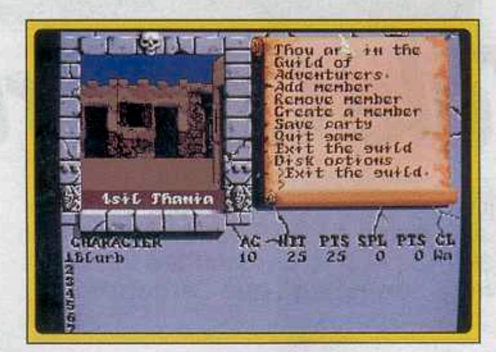


Créez vos monstres (1), vos sorts, vos objets (2), vos donjons... et testez-les !



Vous pouvez recourir aux bons vieux monstres bien de chez nous...

tres, enfin, est sans doute l'une des parties les plus amusantes de ces utilitaires : vous pouvez créer tous les éléments de vos ennemis favoris, et ce de façon très complète. Un utilitaire permettant de récupérer des fichiers « LBM » (Deluxe Paint) est fourni, ce qui vous permet d'étoffer la bibliothèque d'images fournie avec le logiciel. Les objets, sorts et monstres étant définis (vous pouvez y revenir par la suite pour affiner vos créations), vous pouvez vous lancer dans le dessin de la carte et la définition des énigmes. Choisissez le nom, le type (forêt, donjon, etc.) et c'est parti. Tout le dessin s'effectue à la souris et vous avez en permanence une vue 3D de votre donjon. Le bouton gauche permet de poser l'objet en cours (mur, porte, etc.), la barre espace de choisir cet objet et le bouton droit d'en changer l'orientation. Vous pouvez poser, où bon vous semble, des « spéciaux » variés, comme les coffres, les pièges ou les enigmes. Pour les gérer, un véritable langage de programmation est mis à votre disposition et vous entrez (en anglais) quelque chose du genre : « si réponse à nn = 10, écrire : ce n'est pas la bonne réponse, tant pis pour vous ! » . Ce langage, simple à utiliser, est assez puissant et fait toute la



Une ergonomie malheureusement discutable.

richesse de ce logiciel. Vous pouvez ensuite tester le jeu et, s'il vous convient, le générer de façon définitive. Cette dernière phase, qui se déroule de façon semi-automatique, nécessite une petite préparation, sous peine de voir des fichiers variés envahir le répertoire principal... Un exemple de jeu fini est fourni avec *BTCS* et il en montre à la fois les qualités et les limitations. L'aventure, qui profite pleinement des graphismes « demi-VGA » (320 x 200 en ... 64 couleurs !) et des musiques Midi, est étendue mais assez limitée dans son intérêt. En passant, signalons que, contrairement à

INTERET : 13

Quel dommage que le résultat soit quasi-inutilisable !

TYPE ____ Générateur de jeux de rôle

GRAPHISMES ____ **16**
Les cinq types de donjons rappelleront de bons souvenirs aux habitués de la saga. Les monstres sont superbes.

ANIMATION ____ **–**
Les monstres sont (un peu) animés, mais cela ne justifie pas une note !

BANDE-SON ____ **14**
De nombreuses musiques (format Midi) très réussies agrémentent le jeu.

PRIX : ____ **C**

Bard's Tale III, BTCS reconnaît la Sound Blaster. C'est en jouant que l'on perçoit les limitations de *BTCS* : l'ergonomie est déplorable, les sorts doivent être mémorisés (ou imprimés), car seuls les mnémoniques de quatre lettres sont utilisables et elles doivent être entrées littéralement ! De plus, il est impossible de sauvegarder en dehors de la guilde et vos personnages sont automatiquement ôtés de la liste ! On peut se demander ce qui a poussé les programmeurs d'Electronic Arts à prendre les défauts conjugués de *Bard's Tale I* et *III* et à les associer dans *BTCS*... Ce produit aurait été particulièrement intéressant avec une meilleure ergonomie. Tel quel, il n'est qu'« amusant ».

Jean-Loup Jovanovic

La saga Bard's Tale

Bard's Tale fut, en son temps, l'un des plus grands jeux de rôles sur micro. A l'époque, les concurrents s'appellaient *Wizardry, Tyrann* ou *Questron.* Désormais, les *Dungeon Master* et autres *Eye of the Beholder* ont pris la relève. Mais les nostalgiques de la série peuvent se procurer *The Bard's Tale Trilogy,* la compilation des trois épisodes de la série.

Dogue de Mauve

PC Hero Quest

Tiré du jeu de plateau du même nom, *Hero Quest* vous met dans la peau d'un barbare, d'un nain, d'un elfe ou d'un magicien et vous propose de parcourir de très nombreux donjons. Malgré le côté rigide et quelque peu infantile de ce jeu, il est difficile de ne pas y « accrocher ». Hero Quest représente donc une bonne conversion de jeu de table et intéressera sûrement les aficionados.

Vous aurez le choix entre plusieurs scénarios pour lesquels vous devrez déterminer la caste de vos héros.

Editeur : Gremlin.

Hero Quest, qu'il ne faut pas confondre avec *Hero's Quest,* est un jeu de plateau célèbre, très connu des plus jeunes joueurs. Il constitue une approche du jeu de rôle, tout à la fois simple et complète.
Sa conversion sur micro vous permet de découvrir une trentaine de donjons différents, seul ou à plusieurs. Après avoir chargé le jeu et regardé (au moins une fois) la superbe présentation, vous devez choisir le ou les personnages que vous allez contrôler.
Le barbare est rapide et résistant, le nain très fort, le magicien est un maître pour ce qui concerne les sciences occultes et l'elfe est un mélange des trois autres classes.
Vous ne disposez au départ que de vos mains et il est conseillé de débuter par la première mission, ne serait-ce que pour découvrir le jeu et amasser un peu d'or (qui vous permettra par la suite de vous équiper).
Au fur et à mesure que vous finirez des donjons, vous ramènerez plus d'or et vous pourrez acquérir des armes et des armures plus efficaces.
Représentés en 3D isométrique, les donjons sont à la fois beaux et lisibles. Le jeu est divisé en tours, les personnages et les monstres agissant les uns après les autres. Les diverses actions possibles sont : se déplacer (un tirage aléatoire détermine le nombre de points de mouvement), attaquer un monstre, lancer un sort, chercher un trésor et chercher une porte secrète. Hormis le déplacement, une seule de ces actions est possible dans un tour de jeu.



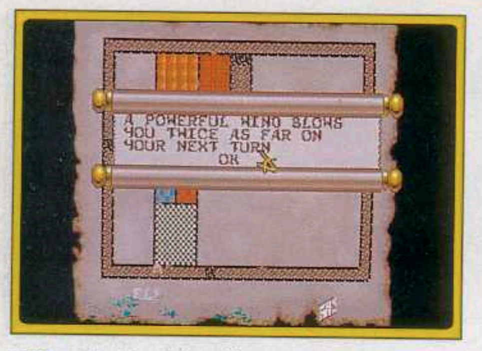
Il est bien évidemment plus intéressant de jouer à plusieurs, le but étant alors de remplir la mission assignée le premier et de ressortir. Seul, le jeu se limite à une exploration/combat qui n'est pas sans rappeler Dungeons & Dragons.
Les missions sont variées et il peut vous être demandé d'aller chercher un objet, de tuer un monstre, de retrouver un trésor ou tout simplement de ressortir vivant !
Les graphismes sont particulièrement réussis, mais les donjons ont tous la même apparence (« je suis déjà passé par là ! »).
Ils sont composés de couloirs et de pièces diverses mais, hormis les coffres, les objets qui y sont ne servent à rien.
Les monstres sont assez variés et vous rencontrerez successivement (ou simultanément !) des squelettes, des zombies, des sorciers, des gargouilles, etc.
Chaque monstre a ses caractéristiques mais ne lance pas de sorts. Une carte est accessible à tout moment et vous indique les endroits que vous avez visité. L'animation est très correcte pour ce type de jeu : vos personnages avancent et frappent dans des mouvements fluides... pour peu que vous disposiez d'un PC suffisamment puissant (386sx).
Les combats, qui donnent lieu à une petit scène animée, se limitent à un tirage aléatoire : en fonction de vos compétences, de votre matériel et de la force de votre ennemi, vous voyez apparaître des symboles (boucliers et têtes de mort) qui indique la puissance de chaque parti.
Celui qui en a le plus gagne ; ainsi, si vous frappez et que vous avez plus de têtes de mort que votre ennemi a de bouclier, vous le tuez. A l'inverse, quand il vous attaque, il vous faut avoir le plus de boucliers possible, sous peine d'essuyer des dommages. Ce système, simpliste, marche très bien, mais un peu plus de subtilité aurait été intéressant.
Les bruitages sont limités à leur plus simple expression, mais la musique qui accompagne le



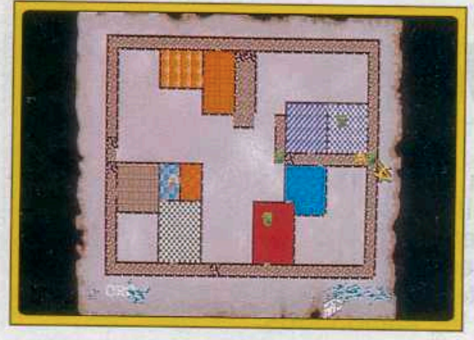
Une 3D isométrique très claire avec, en bas à gauche, les icônes des actions possibles.

Les pièces et les couloirs présentent le défaut de tous se ressembler un peu.





L'Elfe et le Magicien disposent d'une panoplie de sorts variés.



Le choix de votre ennemi se fait à partir de la carte, accessible à tout moment.

INTERET : 14

Sans être fabuleux, ce jeu est bien réalisé et prenant. Mais un peu plus de complexité n'aurait pas fait de mal...

TYPE ______ jeu de plateau

GRAPHISMES ______ **17**

Les images de présentation sont superbes, et tout le jeu tire bien parti du VGA 256 couleurs.

ANIMATION ______ **14**

Très correcte, l'animation n'est néamoins pas fabuleuse. Mais, somme toute, dans ce type de jeu ce n'est pas très important.

BANDE-SON ______ **17**

Si les bruitages sont inexistants, la musique est, elle, particulièrement soignée et vous aidera à entrer dans l'aventure.

PRIX : ______ **C**



L'armurerie accueillera vos héros à la fin de chacune de leurs aventures.



Vous devez revenir jusqu'à l'entrée.

jeu est superbe. Il s'agit d'une bande cyclée, assez longue et variée pour éviter tout ennui. Il s'agit peut-être du point le plus réussi de ce jeu. Tour à tour angoissant ou entraînante, elle met parfaitement dans l'ambiance. L'ergonomie est, en revanche, assez mal étudiée. La gestion, qui peut se faire au choix à l'aide du clavier, de la souris ou du joystick, utilise un pointeur. Si c'est effectivement pratique pour valider les icônes, les touches du curseur auraient été plus pratiques pour ce qui est des déplacements. A plusieurs, c'est encore pire, car chaque joueur utilise un mode de contrôle différent, et celui ou ceux qui utilisent le clavier doivent faire traverser tout l'écran au curseur pour passer des icônes de déplacement à celles qui contrôlent les actions. En conclusion, devez-vous acheter ce jeu ? Ceux qui ont pratiqué, et qui aiment le jeu de table ne doivent pas le manquer.

Malgré les défauts ergonomiques, cette conversion vers la micro est une réussite et de très nombreuses heures de jeu seront nécessaires pour venir à bout des quelque 23 missions proposées. Pour les autres, cela dépend de leur pratique des jeux de rôle : les amateurs de *Bard's Tale* ou de *Dungeon Master* resteront sur leur faim, les astuces et problèmes étant par trop simplistes.

Jean-Loup Jovanovic

Les monstres ont la possibilité de frapper une fois par round.



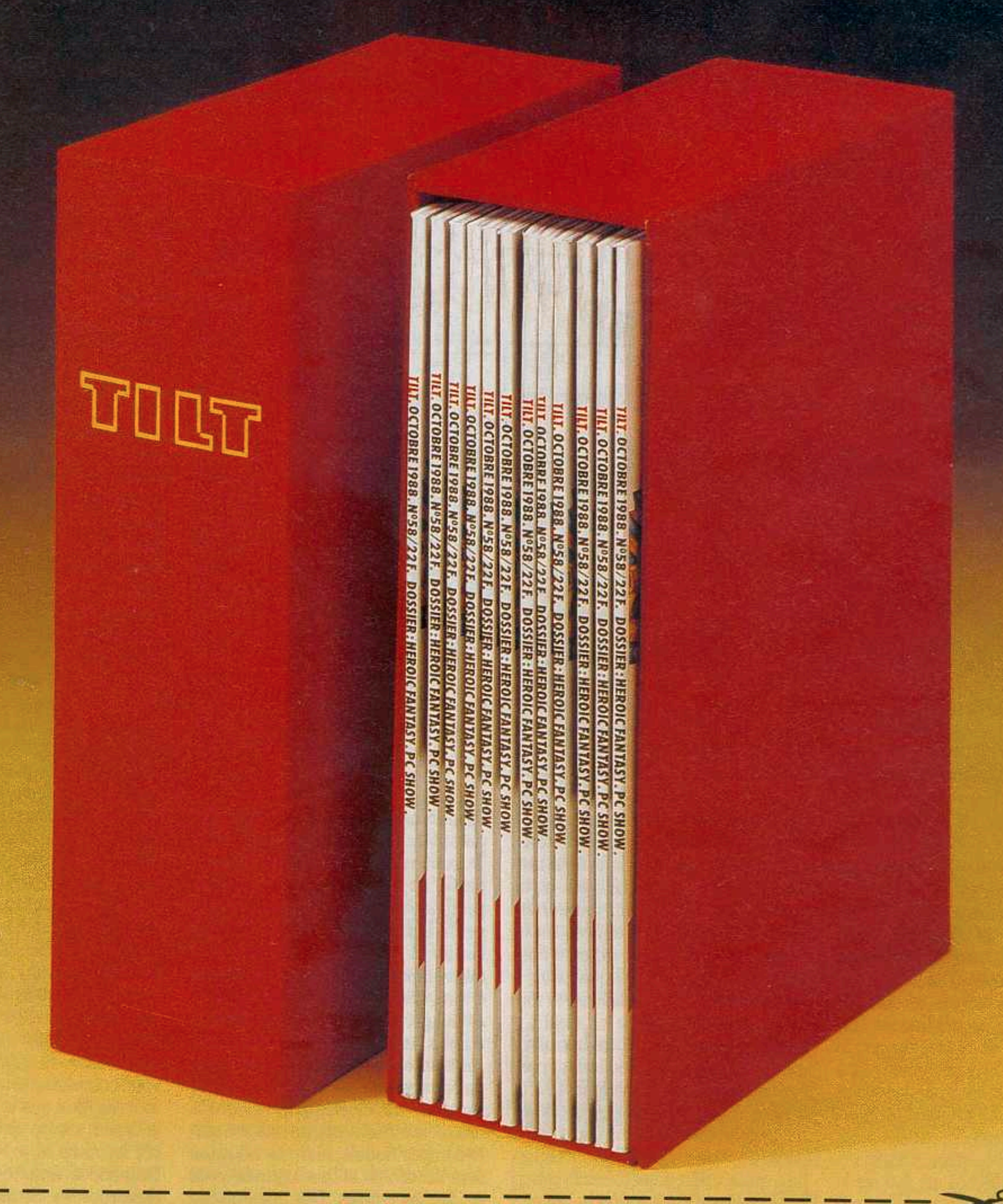
Le déroulement des combats est des plus sommaire : vous n'intervenez pas...



...seuls vos caractéristiques et vos objets sont pris en compte.



CONSERVEZ VOTRE COLLECTION DE TILT DANS CET ELEGANT COFFRET RELIURE



BON DE COMMANDE

à retourner à TILT/Service Reliures
BP 53 77932 Perthes Cedex - Tél. : (1) 64 38 01 25

Je désire recevoir ____ coffret(s) pour un montant de 80 F par coffret, soit ________ F.

Ci-joint mon règlement : par chèque ☐ par mandat ☐ à l'ordre de TILT.

Nom ______________________________

Adresse ______________________________

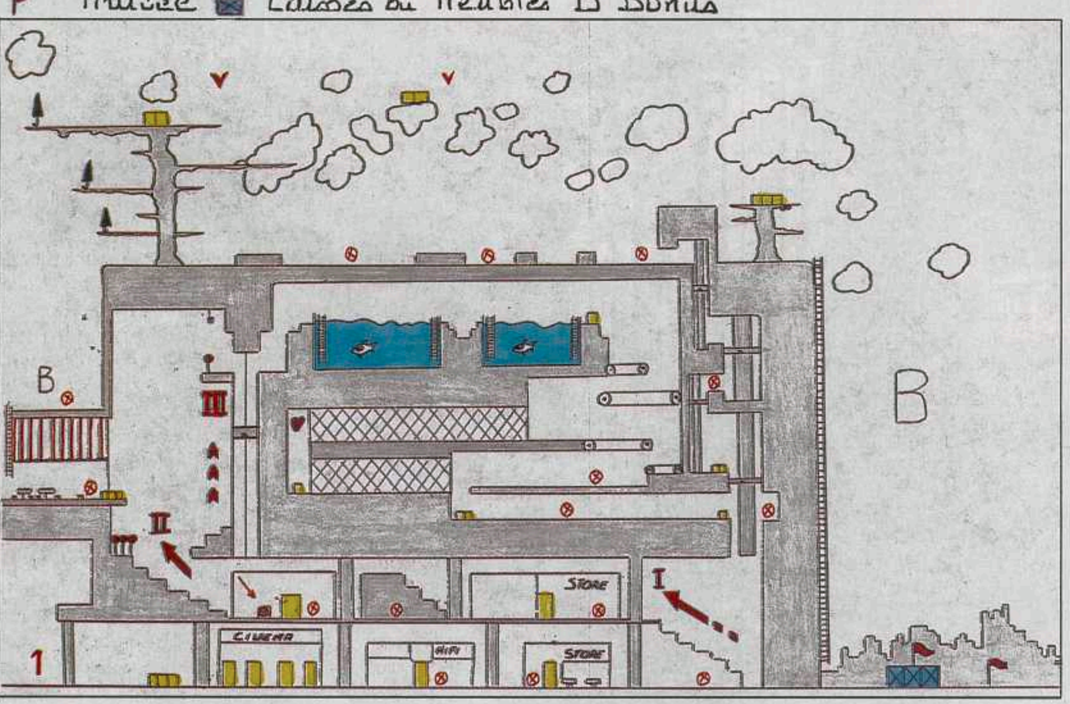
Ville ______________________ Code postal ______________

Réf : 40.0067

Out of the Blues Brothers

Gil récidive ! Après nous avoir permis de mettre au point la solution de *Prince of Persia*, aidé en cela d'Etienne, le voilà qui nous livre tous les secrets des *Blues Brothers*. Grâce à ses plans et ses explications hyper détaillés, vous pourrez à coup sûr assister au fabuleux concert d'Elwood et Jack !

Ennemi — Projectile — Feu de bois
Arrivée — Caisses ou Meubles — B Bonus

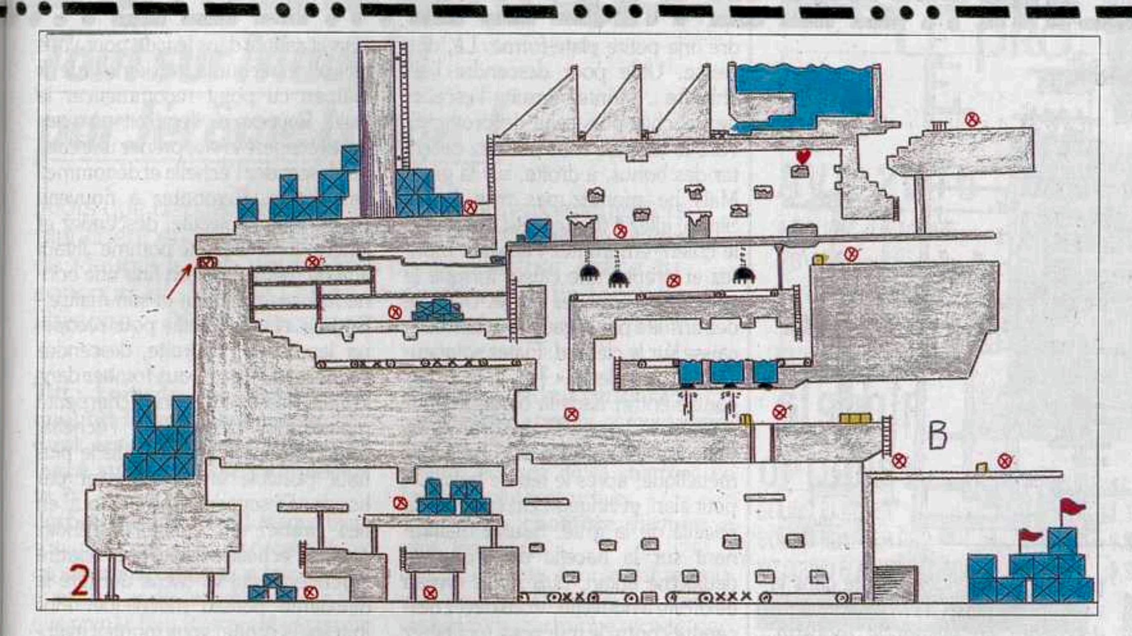


NIVEAU 1

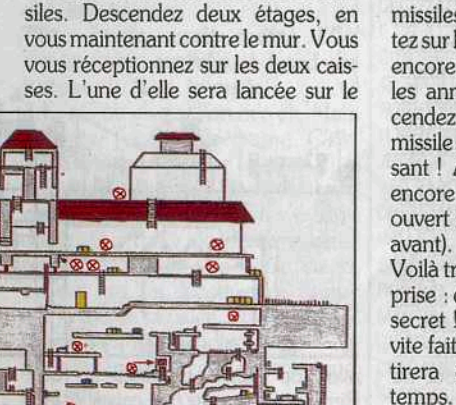
A droite. Prenez une des trois caisses devant le cinéma et jetez la sur le policier. Revenez ensuite saisir une nouvelle caisse et allez devant le magasin hifi. Là, il faut jeter cette caisse sur la mamie au caddie. Prendre la troisième caisse et vlan, la deuxième mamie devant le store ! La caisse suivante se trouve devant le cinéma et sert à descendre l'autre policier. Revenez au store, entrez et prenez les bonus. Montez les marches et à nouveau, caisse sur mamie ! Passez le store, montez à nouveau des marches en évitant le loubard. Prenez des bonus et placez-vous tout au bout sur la gauche. Lorsque le policier repart vers la gauche et qu'il sort de l'écran, descendez et entrez dans le magasin de musique. Prenez la guitare. Ensuite, sortez, sautez au-dessus du policier et montez l'escalier. Là, il faut prendre un ballon, ce qui permet de récupérer les bonus, y compris le « ? ». En haut, faite éclater le ballon sur la gauche. Tâchez de retomber avant la cafétéria et prenez une caisse afin de la lancer sur la fille. Sur la droite, sautez et reprenez un ballon pour monter en haut à droite. Complètement sur la droite, on peut passer grâce à l'ascenseur. Pour les deux aquariums, il faut nager à la surface de l'eau et surtout ne pas prendre le « ? » qui s'y trouve. Prenez par contre la caisse, descendez deux tapis roulants et passez par le grillage supérieur, tout à fait sur la gauche. Là, il est possible de gagner une vie. Ensuite, tout à droite... Après le grillage, descendez, avancez un peu et jetez la caisse sur le loubard. Votre prochaine victime, c'est la fille qui se trouve complètement sur la droite, près de l'ascenseur. Une caisse ! Par quatre fois, il faut encore prendre des caisses et monter l'ascenseur. Le but de la manoeuvre : éliminer les deux policiers et les deux jardiniers. A l'air libre, après le dernier jardinier, approchez vous de l'arbre, sur la gauche. Montez tout en haut, en faisant bien attention au piaf qui lâche ses oeufs. Sale bête ! En haut, prenez une caisse. Redescendez au pied de l'arbre et marchez vers la gauche... Une chute ! Jetez la caisse sur le loubard. Récupérez tous les bonus, descendez à l'aide de l'échelle et passez devant la cafétéria. Il faut maintenant descendre et reprendre un ballon pour remonter. Sinon, avec de l'élan, on atteint l'ascenseur. Mais il faut alors tout recommencer pour se retrouver au pied de l'arbre. Remontez-y enfin et saisissez un parapluie. Positionnez-le juste après le petit nuage et, lorsque l'oiseau passe au-dessus, lâchez-le. Redescendez alors et prenez avec vous un second parapluie. De nouveau sur l'arbre, il faut atteindre l'avant dernière branche de droite, celle qui donne dans un nuage. Entrez dans ce nuage, sautez et positionnez vous au plus haut car, surprise... des caisses sont cachées ici ! De l'extrémité de ce premier nuage, on peut sauter sur celui de droite, puis encore à droite, là où se trouve un nuage à plate-forme. Sautez alors à nouveau vers la droite et positionnez vous devant les caisses. Dès que l'oiseau repart, il faut maintenant se jeter dans le vide et surtout se maintenir le plus à droite possible. Vous retomberez sur une plate-forme, devant un petit arbre. N'y montez pas car l'oiseau lâche ses projectiles. Gardez le parapluie, sautez dans le vide et récupérez le maximum de bonus. C'est presque la fin du niveau...

NIVEAU 2

A droite, sautez tout en haut de la grosse caisse, devant le gamin. Sautez à nouveau, montez l'échelle. A droite, montez devant les caisses et sautez sur la gauche à deux reprises pour récupérer le bonus. Il faut maintenant revenir sur ses pas, monter et marcher sur les caisses afin d'éviter le gamin. Descendre ensuite des caisses, à droite, et se laisser tomber. Là, c'est une suite de plates-formes qui vous attend. Il ne faut pas prendre le « ? ». Progressez toujours vers la droite et montez tout en haut. Lorsque l'ouvrier est complètement sur la gauche, sautez pour prendre l'ascenseur/tunnel. Prenez alors une caisse à droite et jetez-la lui. Même chose pour le gamin, l'autre ouvrier... Récupérez les bonus et remontez l'échelle. Prendre une nouvelle caisse, et vlan !, un ouvrier en moins, en prenant garde aux vapeurs d'eau chaude... Prendre encore une caisse pour l'ouvrier qui apparaît sur la gauche. Montez ensuite l'échelle, à droite, sautez au-dessus de la cuve. Ne prenez pas le premier « ? ». Sautez plutôt par-dessus la deuxième cuve et là, un « ? » à empocher ! Sautez enfin la dernière cuve et foncer vers la droite. Gaffe au tapis roulant ! Sautez alors et montez l'échelle. De cette dernière, prendre la caisse au niveau supérieur. Il faut ensuite revenir à gauche après l'échelle. Lorsque le concasseur remonte, avancez et jetez la caisse sur l'ouvrier. Passez la plate-forme et montez sur le tapis en s'agenouillant. Passez les deux concasseurs et tâchez de vous maintenir sous le dernier, en évitant bien sûr de tomber. Lorsqu'il remonte, sautez du tapis sur la plate-forme à gauche. Descendez l'échelle et essayez de vous réceptionner en bas et à droite, afin d'éviter le cycle infernal tapis roulant/concasseur... Avancez et montez sur l'avant-dernière marche. Sautez à droite vers l'ouvrier, montez sur les caisses, puis sur la plate-forme en-dessous du gamin. Là, placez-vous complètement sur la gauche et montez. Dès que le gamin part vers la droite, sautez sur le mur et saisissez le micro et le « ? » au passage. Descendez ensuite par la droite à deux reprises, de manière à vous retrouver sous le gamin. A droite, il faut escalader la charpente métallique. Sautez au niveau supérieur en évitant le gamin (nota : si vous ne pouvez pas repartir à droite après avoir pris le micro, sautez dans le vide à gauche et vous recommencerez le niveau 1 !). Montez sur les caisses, à droite, allez sur la glace et pas-



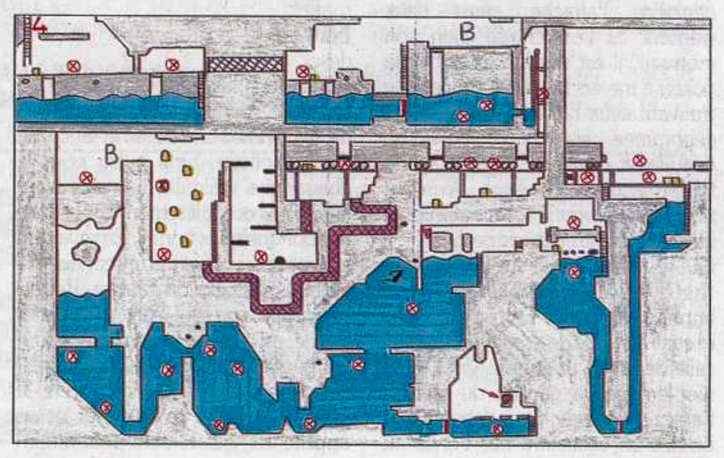
sez le mur. Il faut en ce point attendre l'arrivée du vieux fou. Quand il repart, suivez-le et montez sur le deuxième mur... Attention, ça glisse ! Sautez, prenez le « ? » et allez à droite quand le fou vous passe dessous, vers la gauche. A droite, trois sauts et l'on gagne une vie ! Ensuite, descendez à droite, montez l'escalier et placez vous au bord de l'avant-dernière marche. Sautez à nouveau et one more time, toujours l'avant-

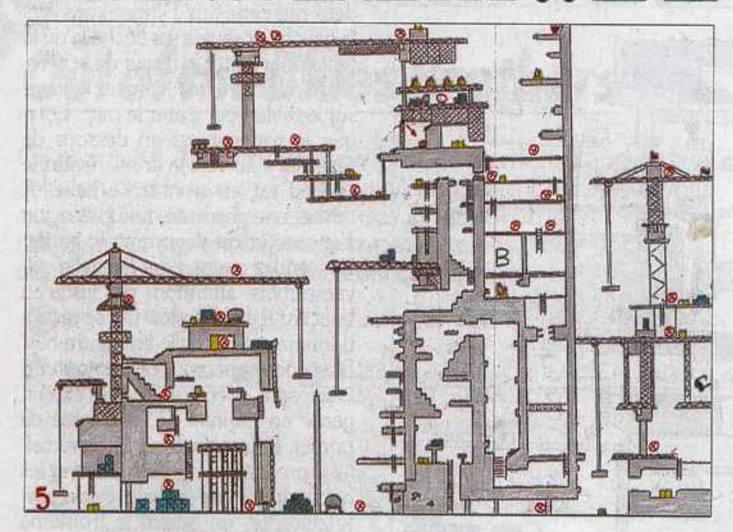


dernière marche. Lorsque l'ouvrier repart, il faut sauter là où il se trouvait et immédiatement après sur la plate-forme. Ensuite, empruntez l'échelle, sautez et nagez sous l'eau. Descendez maintenant, Prenez les ressorts et allez à gauche à trois reprises. Placez vous alors juste devant l'échelle et sautez dans le vide, puis sur les caisses pour éviter l'ouvrier. Montez enfin l'échelle, jetez vous dans la cheminée et... un drapeau, fin de niveau. Re-ouf !

NIVEAU 3

Descendez l'échelle et allez sur la gauche pour éviter la matraque du garde. Prenez la caisse et lancez-la lui, puis descendez l'échelle. Il faut ensuite s'agripper au grillage et progresser complètement sur la droite. Descendez jusqu'à ce que le garde s'en aille. Baissez-vous et dirigez-vous à droite. Sautez au-dessus de la souris et montez l'échelle. En vous agenouillant, continuez alors vers la droite, tout en évitant les tirs de missiles. Descendez deux étages, en vous maintenant contre le mur. Vous vous réceptionnez sur les deux caisses. L'une d'elle sera lancée sur le garde. Entrez en vous abaissant dans le bureau opérationnel. Descendez l'escalier, prenez l'une des quatre caisses de droite et marchez vers la gauche. Il ne faut pas entrer dans la cellule ouverte... Montez plutôt à l'échelle. Attention, il faut stopper la progression dès que la caisse dépasse du dessus de la plate-forme. Dirigez bien le tir afin de dégommer votre adversaire, puis réitérez la même manoeuvre pour le gardien suivant. Ensuite, dirigez-vous vers la gauche et actionnez la manette rouge. Descendez tout en bas de l'échelle, suivez le niveau et descendez encore. Evitez maintenant les pics en sautant et prenez bien sûr les bonus au passage ! Il faut alors remonter. Sur l'échelle où se trouve le rat, montez tout en haut dans la dernière salle. Prenez le « ? » et, surtout, actionnez la manette. Refaites au plus vite le chemin inverse. Après être repassé devant la cellule, prenez l'échelle mais ne montez qu'au premier niveau. Il faut courir sur la gauche et sauter sur l'échelle, car les missiles pleuvent dru ! Montez, sautez sur la plate-forme de gauche, puis encore à gauche, là où se trouvent les anneaux de gymnastique. Descendez l'échelle... Encore un tir de missile qu'il faut éviter en vous abaissant ! A gauche, montez l'échelle, encore à gauche, le passage est ouvert (grâce à la manette vue plus avant). Descendez une marche... Voilà trois disque bonus. Ici, une surprise : dans le sol s'ouvre un passage secret ! Mais attention, il faut passer vite fait à travers car un guignol vous tirera dessus si vous perdez du temps. Dans la folle descente qui s'ensuit, le plus prudent est de rester plaqué sur le mur de droite. Ensuite, descendez l'échelle où l'on voit un rat, puis descendez encore entre les deux rats cette fois. Dirigez-vous vers la gauche et sautez sur l'échelle ou la table pour éviter le retour de la bête. Tient, des lunettes ! Sautez encore sur la table pour éviter le rat... Lorsque le rongeur est en dessous de vous, let's go vers la droite, évitez le second rat et montez l'échelle. A droite, une descente, une caisse, on remonte et on dégomme le garde. Descendez maintenant l'échelle suivante mais, attention, pas jusqu'au bout car il y a des pics. On se réceptionnera sur l'échelle en contre-bas. Descendez encore, puis remontez à la suivante, prenez une caisse et... un garde en moins ! Là, une suite de portes. Entrez dans la première cellule, prenez le « ? » de gauche et les bonus en sautant sur le lit. Par la porte suivante, on atteint la troisième cellule. Génial ! Descendez l'échelle, attention, encore des pics. Complètement sur la droite, il faut saisir une caisse et tirer sur le détenu. Même chose avec le policier qui surgit sur la droite. Maintenant, allez au bout du niveau, prenez la caisse et tirez, à travers le mur, sur le rat. Revenez un peu sur vos pas. Là où se trouve le garde, vous montez l'échelle. De cette dernière, un bond vous permettra d'atteindre la caisse. Sautez alors au-dessus du garde, puis sur la margelle. Là, prenez de l'élan et zinggg ! A droite, toujours à droite... Au bout, attention au ressort électrique. Montez l'échelle, prenez l'ampli, descendez et revenez par les margelles vers la gauche. Sautez sur les caisses, sautez au niveau supérieur, montez l'échelle et sautez sur le lit en évitant le tir de missiles. Vous vous réceptionnez enfin au niveau supérieur. S'il est là, un flic coriace périra sous une caisse... Sautez dès lors sur la table puis, tout au bout, sur les classeurs, puis encore à droite. Prenez une caisse, sautez sur le lit pour atteindre le niveau supérieur. Lancez bien sûr la caisse sur la garde. Empruntez la première porte de la





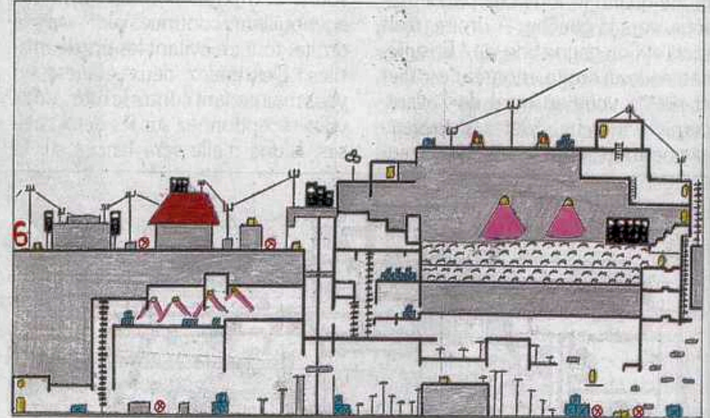
deuxième cellule, à droite. Vous passez alors à travers le sol... Il faut ensuite descendre tout en bas par les escaliers. Marchez vers la droite, montez l'échelle et allez tout en haut sur l'échelle de gauche. Montez l'échelle de gauche, prenez votre élan et sautez à deux reprises, ceci afin d'éviter les pics. Descendez ensuite, attention aux pics... Une impulsion à gauche pour saisir le drapeau.

NIVEAU 4

Descendez et passez à travers le premier puits. Allez à droite, sortez de l'eau et montez l'escalier. Empruntez le tunnel, descendez et passez à travers le premier puits là encore. Nagez tout à droite en vous maintenant au fond, passez la trappe et montez l'échelle. Prenez une caisse, redescendez et dégommez le monstre à travers le mur. Remontez ensuite l'échelle et sautez sur la suivante, à droite. Toujours sur la droite, on trouve un passage secret à travers le mur. Vous tomberez finalement sur le wagon. Là, ne descendez pas, mais allez plutôt à droite. On peut atteindre l'attache entre deux wagons. Si l'on choisit bien son moment, il est dès lors possible de passer à travers le sol. A ce niveau se trouvent deux caisses. Prenez-les et dégommez les deux monstres. Ensuite, à droite et montez sur le muret, entre les wagons. Passez à nouveau à travers le sol et empruntez le puits. A l'extrémité de ce dernier, il faut se réceptionner sur le côté gauche. Evitez alors la bulle et choisissez la première porte. Entrez-y. Sautez ensuite sur celle de droite, encore sur celle de droite et entrez. Vous voici tout en haut à gauche du niveau. Sautez sur le mur de gauche et descendez en collectant des bonus au passage. Descendez ensuite dans la vase, puis dans l'eau. Continuez à descendre en évitant le monstre, puis à droite, attention à la bulle ! Vous remontez enfin en évitant toujours les ennemis, passez à droite dans le passage et attendez l'ouverture de la trappe, après les deux monstres. Dans cette nouvelle salle, allez à droite, montez l'échelle et placez-vous au bord de la margelle. Sautez, vous pourrez saisir l'affiche du concert et le « ? ». Une fois ressorti, montez tout en haut en évitant encore et toujours les deux monstres. En haut, sur la gauche, se trouvent des lunettes. Allez ensuite sur la droite, montez l'échelle et prenez de l'élan en faisant bien attention à l'araignée. Il faut finalement se réceptionner sur la grosse bouche d'égout. Un saut et hop !, une vie en plus. Remontez maintenant deux échelles, descendez devant la caisse et sautez dans l'eau pour éviter le monstre. Descendez alors tout au fond, passez la trappe, montez, empruntez l'échelle, prenez une caisse et... sus à l'ouvrier ! Une autre caisse, et... sus au monstre à gauche ! Dur, Dur...

NIVEAU 5

De plus en plus complexe... L'action se corse, comme dirait Poggi ! A droite, prenez une caisse et lancez-la sur le policier. Une autre pour le chien qui a vraiment une sale tronche ! Puis complètement sur la droite pour quelques bonus. En revenant sur vos pas, vous empruntez l'échelle visible, puis celle de gauche. Redescendez puis un saut à droite, la plate-forme, un autre saut, le mur... Montez l'échelle, allez le plus haut possible et prenez votre élan vers la gauche. Un saut dans le vide et on resaute immédiatement pour atteindre une petite plate-forme. Là, une caisse. Utile pour descendre l'architecte... Montez ensuite l'escalier de gauche, puis celui de droite. Si vous le désirez, vous pourrez collecter des bonus, à droite, sur la grue. Mais ne montez pas trop haut ! Sinon, allez à droite aussi, mais vers le chien, empruntez l'échelle, montez et prenez une caisse lorsque le policier a tourné les talons. Descendez ensuite par la gauche et lancez la caisse sur le clébard. Evitez soigneusement les deux « ? ». Il faut par contre entrer dans la baraque pour prendre le bonus. Pour sortir, baissez-vous et montez sur la charpente métallique, après le feu de bois. Un petit élan, et zinggg ! On saute sur la nacelle de la grue. Sautez maintenant sur la nacelle de droite du deuxième engin, puis sur le niveau de droite à nouveau. Vous devez descendre contre le mur pour récupérer quelques bonus, mais évitez bien le chien tout en bas. Remontez maintenant et sautez sur le grillage de la grue. Montez les trois échelles, prenez une caisse et sautez à gauche avec de l'élan. Eliminez le fou ! Remontez, prenez une caisse et lancez-la sur l'architecte. Remontez à nouveau et vlan !, une troisième caisse pour l'autre fou. Prenez les ressorts. Réceptionnez-vous sur la nacelle de la troisième grande grue. Prenez de l'élan et sautez à droite. Il faut maintenant s'agripper au grillage, monter, monter encore sur les caisses et tout de suite sur la grue en évitant le chien et son maître. Complètement sur la droite, sautez sur la cabine en évitant l'ennemi qui se trouve là. Prenez une caisse, allez à droite et laissez-vous tomber de trois niveaux. Lancez la caisse sur le fou. A droite, montez sur les charpentes métalliques et récupérez une vie tout en haut. Revenez ensuite sur vos pas et, à gauche, escaladez le grillage. A gauche, vous redescendrez et récupérerez l'autorisation. Attention aux pics ! A gauche, prenez votre élan et sautez dans le vide pour vous réceptionner sur la troisième grue. Il faut en ce point recommencer le level. Revenez à l'endroit où vous avez récupéré la vie, prenez une caisse, descendez l'échelle et dégommez l'architecte. Remontez à nouveau prendre un projectile, descendez et lancez-le sur le jeune homme. Il faut agir de même pour en finir une bonne fois avec le chien et son maître ! Ensuite, allez à gauche pour récupérer les bonus. A droite, descendez l'échelle et laissez-vous tomber dans le vide. Passez à travers la charpente métallique, descendez l'échelle, remontez sur la gauche puis le plus haut possible en progressant par bonds. Descendez ensuite tout en bas, prenez une caisse, descendez encore l'échelle à droite pour abattre l'architecte qui se cache derrière le deuxième poteau métallique. Plus loin sur la droite, vous montez maintenant sur la nacelle. Même manœuvre pour le niveau supérieur où se trouve l'ouvrier. Montez l'échelle et lancez-lui une caisse. Sautez sur la nacelle, puis à droite, encore à droite, empochez les lunettes et montez par le grillage afin de retrouver le jeune homme. Rapidement alors, et en évitant ce blanc-bec, sautez sur l'échelle. Lorsque le policier est bien sur la droite, montez, abaissez-vous et sautez sur la nacelle de gauche. Enfin, sautez sur la grue. Il faut se positionner au milieu des drapeaux de fin de level. Sautez deux fois pour éviter le fou.



NIVEAU 6, LE CONCERT !

Prenez une caisse et le policier en prend pour son grade ! Descendez et lancez une nouvelle caisse sur le garde. En route pour l'ascenseur. A droite, il faut descendre les deux gardes, tout en bas. Ensuite, à vous les gars ! Rien de spécial, un autre garde à dégommer et une porte...

Ciao and let's go for the show.

Tout sur Maupiti par Jérôme Lange !

Alors que depuis plus d'un an, de nombreux aventuriers planchent encore sur la résolution de la fabuleuse énigme de Maupiti Island, nous avons pu reconstituer, grâce au concours de Jérôme Lange en personne, le fin fond de l'histoire... Alors, en route pour l'aventure !

Tilt : Lors de vos recherches, quel fût le premier personnage dont les révélations vous ont lancé sur une piste intéressante ?

Jérôme Lange : C'est Maguy bien sûr... Dès que je lui ai demandé ce qu'elle avait remarqué le soir du drame, elle a parlé de cette tasse de thé que prenait tous les soirs Marie avant de s'endormir. Ce soir là, en préparant le thé de Marie, Maguy s'est absentée quelques instants. A son retour, la tasse de thé avait changé de place. Dans la chambre de la victime, j'ai de plus remarqué que la tasse vide dégageait une odeur suspecte, celle d'un narcotique, de l'eau ammoniacale camphrée. Un flacon de ce narcotique se trouvait dans le placard de la cuisine. Quelqu'un aurait donc drogué Marie... mais d'autres indices ne collaient pourtant pas à cette éventualité.

Tilt : Quels indices par exemple ?

J.L. : En fouillant de fond en comble la chambre de Marie, j'ai vite découvert que les traces d'effraction, le carreau de la fenêtre cassé par exemple, n'était qu'une mise en scène. En effet, il y avait du verre cassé dans l'aquarium et sous la commode. Etant donnée la disposition des lieux, il devenait évident que le carreau avait été cassé de l'intérieur, sur la fenêtre « ouverte » ! Autre détail étrange, il n'y avait aucun mégot dans le cendrier de la victime et le lit n'était pas défait. Comment imaginer que Marie ait, ce soir là, bu son thé sans fumer une cigarette (un fait contraire à ses habitudes) et sans auparavant se mettre au lit ? Aucune de ces découvertes ne corroborait les dires des uns et des autres...

Tilt : Vous avez visité toutes les pièces de la maison. Pour trouver quels autres indices significatifs ?

J.L. : Là, ce fût réellement la plus grosse difficulté de cette mission. Les indices étaient nombreux et peu d'entre eux avaient en fait une réelle signification. Du côté d'Anita et d'Anton, je n'ai rien découvert d'intéressant. Ces deux personnages me sont très vite apparus comme étrangers au drame qui se jouait ici. Par contre, la visite de la chambre de Lucie fût plus instructive...

Tilt : Une chambre fermée à clef, je crois...

J.L. : Oui, mais dont la clef se trouvait dans la chambre de Maguy, cachée dans une trappe secrète, derrière un tableau accroché au mur. Chez Lucie, l'indice qui me frappa le plus fut un cheveu foncé que je trouvais sur le lit. Fait étrange, puisque Anton m'avait décrit ladite Lucie comme une blonde aux formes avantageuse. Cette Lucie devenait dès lors pour moi l'un des personnages clef de l'aventure.

Tilt : Lucie avait quitté l'île avant votre arrivée, à bord du bateau de Roy, je crois...

J.L. : C'est ce que l'on m'a dit. Mais très vite, j'ai flairé le drame. C'est Juste qui m'a mis sur la piste. Il a découvert à la plage Nord une perruque blonde. Ensuite, effrayé sans doute, il a tenté de détruire cette preuve. C'est dans le poêle de sa maison que j'ai découvert la perruque, à moitié calcinée. Pourquoi Juste voulait-il la faire disparaître ? Je n'eus la réponse à cette question que plus tard.

Tilt : On a dit dans la presse que Maupiti était une île de légendes, que de nombreuses caches vous avaient aidé à découvrir le fin mot de l'histoire...

J.L. : C'est entièrement vrai. Pour résoudre cette énigme, j'ai dû décrypter plusieurs messages, dont certains étaient anodins, d'autres liés à la présence ancienne de pirates dans Maupiti. Ma première découverte en ce sens s'effectua dans la chambre de Maguy. C'est en soulevant par hasard le tapis qui s'y trouvait que j'ai découvert une trappe. Pour l'ouvrir, il m'a fallu plus de temps. En fait, j'ai fini par trouver la clef correspondante dans la lampe de chevet de Maguy. Le socle se dévissait et ouvrait une cachette subtile... La trappe que j'ai ouverte alors donnait accès à une grotte très

ancienne, l'antre de deux pirates célèbres, les frères Vargas. Une fresque gravée à même le mur représentait ces deux pirates. Ils se tenaient dos à dos. Entre eux, une tête de mort. Les signes gravés sous la fresque et de chaque côté des deux hommes étaient à première vue illisibles. Pourtant, je compris vite le sens de leur disposition. La symétrie des inscriptions et le fait que chaque côté de la fresque était le reflet de l'autre, « comme vu dans un miroir », me donna une idée. Il suffisait de « couper » chaque signe par le milieu pour obtenir des chiffres disposés d'une façon spéciale. Je n'étais guère plus avancé sur l'instant mais, par la suite, ce premier message devait prendre toute sa signification.

Tilt : Vous avez découvert aussi une liste de morceaux de musique.

J.L. : Dans la chambre de Lucie, il y avait aussi une cachette. Il suffisait de déplacer l'aquarium pour s'en rendre compte. J'ai découvert là une liste de douze partitions musicales et un écrin. Pour ce dernier indice, deux choses me frappèrent d'emblée. Tout d'abord, l'écrin était fermé et cela attisa ma curiosité professionnelle. Ensuite et surtout, le dessus de l'écrin était gravé de la devise « Jemelos y Indivisibles », soit « jumeaux et indivisibles ».

Tilt : Une devise sans grande signification...

J.L. : Détrompez-vous ! Cette devise, je venais de la lire dans la grotte des frères Vargas, sur la fresque les représentant. Jumeaux et indivisibles, c'était les deux frères Vargas, mais aussi ce qui m'avait fait penser à l'effet de miroir pour traduire les signes de la grotte. Quoi qu'il en soit, la découverte de la fresque prenait alors une autre dimension. Il ne s'agissait plus seulement d'un message oublié, datant de temps révolu. Cette fresque était désormais liée à l'actualité de ce drame, j'en était convaincu !

Tilt : Et la liste des morceaux de musique ?

J.L. : Là, c'était le brouillard le plus complet. Que faisait cette liste anodine, écrite de la main de Marie (Maguy me l'a confirmé), cachée dans une cachette aussi secrète ? J'avoue n'avoir pas compris le sens de ce nouvel indice tout de suite. En visitant ensuite l'île de Maupiti, j'ai fait une autre découverte. Souvenez-vous de la statue de ce grand singe, au centre du bassin. Là, j'ai eu la frousse de ma vie. Il y avait des inscriptions sur cette statue, inscriptions que l'on découvrait lorsque l'eau du bassin baissait, avec la marée. Mais lorsque je me suis approché pour les lire, j'ai bien failli périr dans des sables mouvants ! Il me fallait des jumelles et je n'avais pas emporté les miennes... J'en ai fort heureusement trouvé une paire dans la cabine de Bruce. De retour devant la statue, je déchiffrais enfin le texte gravé. Surprise, les inscriptions ressemblaient à s'y méprendre à celles découvertes dans la grotte. Je ne fus pas long à noter ce nouveau message et à comprendre qu'il suffisait de le superposer au premier pour obtenir un texte cohérent, ou tout au moins lisible.

Tilt : Ce message, que vous avez communiqué à la presse, disait « 3 morts pèsent 2 morts et 5 morts 2 morts. Le premier est le second et le second le premier. Le fer tourne sous le signe des pirates. » Un texte pour le moins étrange ? !

J.L. : C'est vrai, et j'ai bien cru à ce moment que je faisais fausse route, que l'enlèvement de Marie n'avait rien à voir avec cette suite de messages anciens. Mais pourtant, une seule chose me redonnait courage, la devise identique dans la grotte et sur l'écrin de Marie.

Tilt : A ce point du récit, pouvons-nous faire le point sur tous les indices découverts ? Et qu'en était-il de Marie, de son enlèvement ?

J.L. : Pour résumer la situation, j'avais maintenant entre les mains deux types d'indices. D'une part, tous les messages liés aux frères Vargas et la liste des morceaux de musique, de l'autre quelques indications sur l'enlèvement de Marie, comme par exemple les lettres émises par la sinistre Dame en Noir, celle qui signait tous les crimes commis. Enfin, la disparition de Lucie, car je me doutais alors déjà que nous ne la reverrions plus !

Tilt : Que disait la Dame en Noir dans ces lettres ?

J.L. : En fait, c'est elle qui m'a aiguillé pour la suite de l'enquête. En lisant ses messages, découverts dans la cabine de Bob, j'ai compris le rôle que jouaient plusieurs des personnages du drame. Voici ce que mes déductions m'ont appris. La Dame en Noir révélait dans une lettre destinée à Bob que l'un de ses amis devait assurer pour elle un transport, mais que le cyclone qui s'est abattu sur l'île avait retardé le projet. Comme le Bamboo, le bateau de Bruce, restait en réparation dans le port, j'en ai déduit que le transport dont parlait cette femme mystérieuse était en fait directement lié à ce navire. La Dame en Noir faisait pression sur Bob – il est très amoureux de Marie – pour que le transport ait lieu quand même.

Tilt : Une enquête sur le bateau s'imposait !

J.L. : Bien sûr, et la visite du Bamboo m'a apporté plus de précision que je ne l'espérais. Tout d'abord, je trouvais le livre de bord du capitaine. Là, j'ai tout compris quant aux agissements de Bruce et de Roy. Bruce s'adonnait à l'opium et restait enfermé dans sa cabine pendant de très longues périodes. C'est Chris qui me l'a dit. La drogue était fournie par la Dame en Noir. L'échange se faisait dans l'arbre creux de la plage sud. Parallèlement à cela, Roy le second menait bon train sa carrière de trafiquant.

Tilt : Quel genre de trafic ?

J.L. : La lecture du journal me renseignait rapidement. Il s'agissait à coup sûr de trafic d'armes !

Tilt : Et Chris dans tout ça ? Participait-il aussi au trafic ?

J.L. : Non, Chris était engagé depuis peu à bord du Bamboo. Et cet engagement, décidé par Bruce, inquiétait Roy. Il s'est déroulé une aventure parallèle à l'enlèvement de Marie. En épluchant un dossier découvert dans la cabine de Chris, j'ai compris que ce matelot était en fait un agent des services secrets britanniques. Sa tâche à Maupiti : découvrir un autre agent, nommé n° 12, disparu en mission.

Tilt : Et il l'a découvert ?

J.L. : Oui ! Cet agent disparu n'était autre que Lucie. J'ai fait cette découverte en comparant deux photos, l'une d'un soldat en train de tirer dans le dossier de Chris, l'autre représentant Lucie et Juste. Sur les deux photos, le soldat et la femme portait le même bracelet, bracelet que je découvrais plus tard dans la cabine de Roy. Tout s'emboîtait dès lors parfaitement. Brune de nature, Lucie portait une perruque blonde pour qu'on ne la reconnaisse pas. Etait-elle ici pour démasquer le trafic d'arme ? Sans doute.

Tilt : Mais comment expliquez-vous la mort de Juste ? Il paraît aussi qu'il était devenu taciturne très soudainement.

J.L. : Juste a très certainement compris que Lucie était morte lorsqu'il a repêché la perruque dans ses filets. Sue m'a confirmé que « Juste a pêché un drôle de paquet d'algues jaunes... » et surtout que « Roy l'observait ». Juste a pris peur. Il a préféré se taire et s'est mis à fuir tout le monde, même Anita qui l'aimait pourtant bien...

Tilt : Vous savez comment s'est déroulé ce crime ?

J.L. : J'ai pu reconstituer les faits, à partir de simples déductions. Le corps de Juste fut retrouvé à 7 heures, à l'embarcadère. Mais son médaillon était pris dans une nasse à la plage nord. L'assassin a donc tué Juste chez lui, vers 1 h 30. Ensuite, il a traîné le corps vers la plage puis l'a jeté à l'eau. Le cadavre dériva ensuite jusqu'à l'embarcadère. Quant au coupable, c'est Roy bien sûr. Premier indice, Roy est resté introuvable sur l'île durant toute cette période. Mais surtout, j'ai découvert un diamant chez Juste, à côté de la fenêtre brisée. Tout le monde m'a affirmé qu'il appartenait à Roy. Si lui niait ce fait, j'ai pu constater que l'autre diamant que Roy possédait dans sa cabine ne s'y trouvait plus. Donc...

Tilt : Mais pourquoi l'assassin n'a t-il pas récupéré, une fois son forfait commis, la seule preuve qui pouvait l'incriminer ?

J.L. : Roy avait fermé la porte de Juste à clef, sans doute pour freiner mes investigations. Par malheur pour lui, il a perdu la clef sur l'embarcadère.

Plus que de me gêner, cela apportait plus de force encore à mes pressentiments : le fait que la clef se trouve sur l'embarcadère prouvait que l'assassin était un marin !

Tilt : Et Lucie, qu'est-elle devenue ?

J.L. : On a retrouvé un corps échoué sur la plage sud. Alors que tout le monde y voyait le cadavre de la pauvre Marie, je compris bien vite qu'il s'agissait de Lucie, défigurée. Comme Juste, elle avait dérivé de la plage nord jusqu'à la plage sud. Impossible qu'elle se fût noyée, puisque c'était une excellente nageuse. La réalité était bien plus sinistre. Roy était là encore responsable du crime, lui qui avait démasqué cet agent secret et pris peur qu'elle ne dévoile son trafic.

Tilt : Les habitant de l'île ont raconté que des coups de feu avaient retenti... Pourtant, Juste a été égorgé !

J.L. : Les coups de jeu visait Chris. Pourquoi ? Sue déclarait il y a peu « Chris m'a posé un tas de questions sur Maupiti... ». Chris devenait trop gênant et il fût la cible d'un attentat manqué.

C'est Roy qui a attiré la victime sur la plage sud. C'est la Dame en Noir qui tenait l'arme. Dès lors, je vous avoue avoir eu peur qu'il ne m'arrive quelque chose.

Deux meurtres et une tentative, le climat devenait malsain. Il fallait redoubler de prudence et surtout retrouver Marie au plus vite.

Tilt : Il vous fallait sans doute replonger dans l'étude des documents découverts plus avant ?

J.L. : C'est exactement cela. Et plus que tout, c'est le vieux piano mécanique qui m'a le plus intrigué. Maguy m'apprit que « le piano appartenait à Marie et qu'il avait été livré par un bateau égyptien deux ans auparavant ». Quant à Anita, elle avoua que Marie ne voulait jamais que l'on touche à cet instrument. Cette méfiance de Marie et la découverte des partitions dans sa cachette me prouvaient son importance pour la résolution de l'énigme. Le piano mécanique offrait un choix de quinze morceaux. Parmi eux se trouvaient les douze titres de la liste découverte chez Marie. Mais deux découvertes plus importantes allaient me mettre sur la piste. Premièrement, je découvrais un cendrier anodin au premier abord, mais qui appartenait lui aussi à Marie, comme me le confirma Maguy. Ce cendrier, élément décoratif du piano, reprit sa place en haut et à gauche de l'instrument. Deuxième découverte, le pied du piano pivotait et faisait entendre comme un déclenchement dans l'appareil. Il me suffit alors d'actionner le cendrier pour mettre à jour un compartiment secret. Dans cette cache, des feuilles blanches et une feuille couverte de caractères. J'avais soudain compris : le piano servait à imprimer des messages secrets, messages sans aucun doute liés au drame que je tentais d'élucider ! Riche de cette découverte, je replaçais tous les éléments comme je les avais trouvés.

Tilt : Vous aviez alors compris le mécanisme du piano, mais sans pour autant l'utiliser ?

J.L. : Non, mais je fis bien d'attendre... Car le lendemain, alors que je fouillais la cabine de Roy, quelle ne fût pas ma surprise d'y découvrir la feuille codée découverte la veille dans le piano ! C'était donc Roy qui se servait de l'instrument truqué. De retour dans la chambre de Marie, je découvris ensuite que la bibliothèque venait d'être fracturée. Une nouvelle visite chez Roy confirma mes soupçons : j'y découvrais le livre volé, un manuel d'échecs ayant pour titre « les Echecs en 52 parties ».

Tilt : Je ne vois pas le rapport entre les échecs et le piano ?

J.L. : Il ne m'apparut qu'après quelques minutes de profonde réflexion. Voyez-vous, la feuille codée issue du piano comportait certaines lettres en caractère gras. Je comptais ces caractères : ils étaient 64, soit le nombre exact de cases sur un échiquier ! Il ne pouvait s'agir d'une coïncidence... J'ai alors reproduit un échiquier sur une feuille vierge, puis j'y ai recopié les 64 lettres. Malheureusement, c'était encore illisible. Il m'a fallu encore un élément pour comprendre le maniement de ce code complexe. Cet élément, je le remarquais sur le calendrier de la cuisine. On y avait tracé à la main les numéros de toutes les semaines de l'année, soit 52 au total. 52, comme les 52 parties d'échecs détaillées dans le livre. Ajoutez à cela les 12 morceaux de musique de la liste, comme les 12 mois de l'année. Cette fois, je touchais au but ! Je rejoignais le salon au plus vite. Etrange, la pédale du piano était maintenant abaissée. Je plaçais une pièce dans l'instrument et choisissais le deuxième morceau de la liste, puisque nous étions en février, deuxième mois de l'année. Il me suffit alors de tourner le pied du piano pour découvrir dans le compartiment secret une feuille imprimée !

Tilt : Que vous avez décodée...

J.L. : ... grâce au livre d'échecs ! J'ai copié les caractères gras sur un échiquier vierge. Ensuite, puisque nous étions dans la cinquième semaine de l'année, j'ouvrais le livre à la cinquième partie d'échecs. A chaque pièce jouée, j'ai recopié la lettre occupant la case correspondante sur mon échiquier. Finalement, j'obtins le message suivant : « Tribes needs guns. The Lion ». Rappelez-vous alors les informations collectées dans le journal d'Anita ou dans le dossier de la cabine de Chris. Il y était question de la révolution en Ethiopie et des rebelles de Menelik, dit Le Lion. Tout devint clair à mes yeux. Le message concernait un chargement d'armes à destination d'Asmera !

Tilt : Cette déduction était certes fameuse, mais vous permettait-elle de percer le secret de la disparition de Marie ?

J.L. : Non, mais c'est de cette même recherche que je commençais mon enquête en ce sens. Pour continuer ma lutte, j'avais en main deux indices : le médaillon de Juste découvert à la plage nord après sa mort et, surtout, un livre trouvé dans la bibliothèque et intitulé les Forbans. Le médaillon, tout d'abord, m'intéressa pour la simple raison que Marie en possédait un semblable. Le bijou, triangulaire, montrait une tête de mort entourée de pierres précieuses. On pouvait aussi y voir inscrite la lettre « V », l'initiale de Vargas sans doute. Quant au livre Les Forbans, il renfermait un message de la plus haute importance. Le texte disait « Du septentrion au méridien, par le mouillage, le singe et les frères de la côte, sur la tête de mort. Ne va jamais à reculons. Après, tu suivras le sens du Zodiaque ainsi qu'il est écrit. » C'était évident, tous les éléments de ce message se rapportaient à l'île de Maupiti. Le singe indiquait le bassin, les frères de la côte les deux frères Vargas, le mouillage l'embarcadère... Quant au septentrion et au méridien, ils désignaient le nord et le sud, soit les deux plages de l'île. C'est alors que je me rappelais le premier message dans la grotte accessible à partir de la chambre de Maguy. Les chiffres placés sur le mur offraient un dessin géométrique. Je m'essayais alors à faire coïncider les deux pièces du puzzle. Résultat, chaque chiffre correspondait à un lieu : 4 et 2 pour les plages nord et sud, 1 pour l'embarcadère, 3 pour le bassin et 5 pour les bâtiments. Pour le chiffre 7, qui correspondait à la tête de mort, je découvris plus tard qu'il s'agissait du puits. En relisant le message du livre les Forbans, le classement des divers lieux me donna finalement le code suivant : 413572.

Tilt : S'agissait-il d'une combinaison ?

J.L. : Exactement et je découvris bien vite qu'elle correspondait à l'ouverture de l'écrin de Marie, le seul objet que je n'avais pas encore su utiliser. En pressant tour à tour les pierres de l'écrin, sans jamais changer de sens (le texte disait « Ne va jamais à reculons »), l'écrin finit par me révéler son secret... Dedans, il y avait place pour deux médaillons. Sur son couvercle, les signes du zodiaque. Tout marchait à merveille et je relisais les derniers mots du texte « Après, tu suivras le sens du Zodiaque ainsi qu'il est écrit. » C'est ainsi que j'appuyais sur les pierres du médaillon, en composant le code 54236. Un déclic, une petite tige venait de sortir du bijou ! Lors de mes investigations dans la chambre de Marie, j'avais remarqué dans l'aquarium une pierre étrange, marquée d'une tête de mort. Je n'avais alors pas fait attention à cet objet que je croyais purement décoratif. Mais plus tard, alors que tant de tête de mort revenaient dans l'aventure, je retournais saisir la pierre. Or, il se trouva que cette pierre prenait place dans une cavité, en haut du puits. Lorsque je lisais le livre des Forbans, je fis le rapprochement.

Tilt : La suite de l'aventure s'est donc déroulée dans le puits ?

J.L. : Parfaitement, et je dois admettre qu'il m'a fallu un peu de temps pour découvrir la corde qui me permit de descendre. Cette dernière était tout simplement suspendue près du piano, dans le salon. J'étais passé et repassé devant elle de nombreuses fois, sans la voir ! Enfin, lorsque j'atteins le fond du puits, à quatre heure de l'après-midi, heure de marée basse, je sus que j'approchais du but. Il y avait encore une petite tête de mort dessinée. J'appuyais dessus et une grille s'ouvrit sur un passage étroit. Au fond du passage, une grotte. La fontaine que je vis alors était flanquée de deux petites étagères en pierre, respectivement marquées d'un I et d'un II. Devant moi, six bénitiers, dont trois étaient gravés de têtes de mort. Je me remémorais alors le message obtenu plus avant : « 3 morts pèsent 2 morts et 5 morts 2 morts. Le premier est le second et le second le premier. Le fer tourne sous le signe des pirates. » Puisque trois bénitiers étaient respectivement gravés de 3, 5 et 8 tête de morts, je voyais enfin le moyen d'appliquer le curieux message. Il me fallait faire en sorte que les bénitiers 3 et 5 ne comportent que deux volumes d'eau. Pour cela, la manœuvre était simple. Grâce au troisième bénitier, je vidais deux mesures dans chacun des deux premiers bénitiers. Ensuite, je posais le bénitier n° 3 à droite de la fontaine, le n° 5 à gauche. Le médaillon, qui avait pris forme de clef, entra dans l'anneau, que je tournais doucement, comme l'indiquait la fin du message « Le fer tourne sous le signe des pirates ». Une deuxième grotte, un message, le fin mot de l'énigme...

Tilt : Marie était sauvée ?

J.L. : Sauvée, non, mais plutôt démasquée ! Tous les soupçons que je nourrissais à son égard se réalisaient ici. La Dame en Noir, c'était elle. Celle qui avait tiré sur Chris n'était autre que Marie... Marie, une femme sans scrupule, une femme qui comptait sur l'amour que lui portait Bob pour le pousser à mener à bien le trafic qui lui apportait la fortune. Comme je l'avais pressenti dans sa chambre, lorsque je trouvais du verre dans l'aquarium, c'est elle qui avait mis en scène son propre enlèvement, elle enfin qui porte aujourd'hui encore la responsabilité de deux crimes abominables...

Propos recueillis par Tilt auprès de Jérôme Lange.

Tilt remercie également les très nombreux aventuriers du Message in the Bottle qui nous ont fait parvenir leurs solutions. Merci donc à Georges Oliveira, Magnus Junior, Benjamin le détective, El Amigatoristo Loco, Quickkristopher, Olivier Galante, Xav ST, le Voyageur du Temps, Gregory et Bengi la Malice.

TILT

*Pour Franck qui est bloqué devant la rivière de **Larry III**, je te rappelle que la solution complète est parue dans Tilt 89. Pour rappel, voici les ordres à enchaîner : « drink water », « remove pantyhose », « tie pantyhose to rock » et ensuite « take pot », « make rope », « climb palm tree », « look », « look up », « look nuts », etc.*

FRANCK

*Je joue depuis quatre mois à **Elite Plus**, mon legal status est clean et j'ai le grade d'Elite. Mais je n'ai pourtant pas encore eu accès aux missions. Qui m'aidera ?*
*Dans **Indiana Jones and the Last Crusade**, que faire à la troisième épreuve, à la fin du jeu ? Je clique sur l'entrée de droite mais mon perso tombe dans le vide à chaque fois. Un grand merci pour vos réponses.*

DAN

*Pour Gandalf, voilà les réponses à quelques questions concernant **Monkey Island II**.*
Pour gagner le concours de crachat, achète deux boissons au barman : la jaune et la bleue. Mélange-les et tu obtiendras une boisson verte. Achète également le cor (ship's corn) chez le marchand de Booty. Utilise alors cet instrument lors du concours et déplace les drapeaux pendant que l'attention du Maître de séance est détournée. Ensuite, absorbe le breuvage et essaye quelques combinaisons d'expectorations. Après deux ou trois essais, tu ne devrais pas avoir trop de mal à remporter la plaque commémorative de ta victoire !
Normalement, Kate devrait te louer ensuite son bateau (pendant que tu y es, demande-lui un de ses prospectus : tu en auras besoin par la suite). Mais avant cela, il faut que tu ailles sur Phatt emprunter un nouveau livre, à savoir Disaster, Great Shipwrecks of our Century (tiroir « D », dans le coin en haut à gauche). En lisant ce volume, tu apprendras bientôt qu'un bateau, le Mad Monkey, a été coulé. L'ouvrage te donnera en outre les coordonnées du naufrage... que tu noteras bien sûr !
En ce qui concerne la pompe, il faut utiliser le pauvre singe-pianiste comme une clef anglaise. On obtient l'animal chez le barman en faisant « use banana with metronome ». Enfin, dans la maison du buveur, tu trouveras une tache noire sur une brique du mur, à condition d'avoir préalablement bien utilisé la longue vue. Bonne chance.

MAX

*Pour Helpcecile (et Synapse), dans **Larry 1**, il faut que tu donnes la bouteille de vin au clochard, dès que tu sors du magasin. Il te remettra un canif en échange. Surtout ne remonte pas dans le taxi avec la bouteille !*
*La solution de **Larry III** est parue dans Tilt 89...*

FABRICE

*Bonjour. Je suis bloqué au niveau 2 de **First Samouraï**. Je n'arrive pas à obtenir le cinquième objet qui se trouve dans la pièce du haut, complètement sur la droite. Comment faire ? Merci.*

MAX

*Pour 007, dans **Another World**, il faut que tu te balances pour faire tomber la cage et détruire ainsi le premier garde.*

MISS HACK

*Message à Philippe G. qui lutte dans **Leisure Suit Larry 5**... Pour sortir de l'aéroport, il faut acheter un ticket dans le guichet automatique à côté de l'entrée du bâtiment. Introduit ta carte dans la machine, choisis la destination et, surtout, entre le bon code qui nous est donné par la notice... Dirige toi ensuite vers la petite porte à l'intérieur de l'aéroport et montre ta carte à la caméra. Te voilà maintenant dans la salle d'attente. Patiente jusqu'à ce que le message « boarding now » apparaisse, puis entre ton ticket dans la petite machine située à droite de la porte.*
Le numéro de téléphone que l'on trouve dans l'une des enveloppes te servira plus tard.
Quant aux trois cassettes que tu as trouvées dans le bureau, elles seront utilisées avec le petit caméscope. Il faut en effet prendre un film de chacune des trois filles que tu dois rencontrer ! Bonne chance et à bientôt.

OLIVIER

*Suivant les conseils de Tilt, je me suis acheté le jeu **Might and Magic III**. Je ne suis vraiment pas déçu par ce titre. Par contre, je ne réussis jamais les combats contre les crieurs. Existe-t-il des astuces spéciales ? Merci d'avance.*

PLAYER MAN

*Pour ST Mad 3 qui se bat dans **Kult** (Tilt 98), quand tu as levé le mur d'étoiles, entre dans cette nouvelle pièce. Accomplie ensuite des actions quelconques, cela fera apparaître Zork et ses acolytes. Zork t'attaque : tue-le avec le pouvoir « killer ». Brouille ensuite l'esprit de Harssk et ferme la trappe, toujours avec ton pouvoir. Lorsque Harssk se retournera pour ouvrir cette même trappe, lance-lui le couperet trouvé dans la cuisine.*
*Dans **Opération Stealth**, à l'intérieur de la base, faites « utiliser disque sur lecteur laser ». Cela stoppera le compte à rebours. A plus.*

PIOTR

En réponse à Intruder from PC, je t'indique rapidement la différence qui existe entre les « flares » et les « shaffs » que l'on emploie dans les simulateurs de vol pour tromper les missiles ennemis. Les flares sont des fusées incandescentes et très chaudes : elles permettent de leurrer les missiles IR, c'est-à-dire les engins thermo-guidés par infra-rouge sur les tuyères d'éjection des gaz. Il faut noter que, dans la mesure où ton adversaire t'en laisse le temps, un simple 160° (ou un demi-tour si tu préfères !) suffit à « déverrouiller » un IR : le bord d'attaque des ailes ou le nez de l'appareil ne sont pas assez chauds pour le guider. Les chaffs, par contre, sont constitués de simples papillotes métalliques qui réfléchissent les ondes. Résultat : les missiles guidés par radar se retrouvent face à une « bouillie » sonore et perdent la trace de l'avion émetteur. Apprends à utiliser ces leurres en accord avec tes contre-mesures électroniques : une bonne combinaison devrait te permettre de passer à travers n'importe quel rideau défensif sol-air ou air-air. Bonne chasse !

TILTUS

*Pour Amiga Warrior qui bute devant le Cyclope d'**Explora II**, voilà la solution.*
Parle en premier et dis-lui : « O Puissant Polyphème, accepte d'héberger un humble voyageur », « J'ai du vin, un nectar qui provient des mondes futurs », puis donne la jarre de vin à la bête. Clique ensuite sur l'icône « parler » et, à ce moment-là, le cyclope dira : « Ah, ce vin est un pur jus d'Ambroisie, mais le sommeil me gagne ». Utilise alors la lance sur l'oeil (le bon !) et... crève charogne ! Tu utiliseras ensuite la jarre sur le sang qui coule pour, enfin, retourner à la machine et utiliser le gobelet d'étain dans le générateur. Bonne chance.

NADINE

*Merci à Cherrik pour **Dizzy Treasure Island** ! Mais me voici à nouveau bloquée... Où trouver la clef d'allumage du bateau et à quoi sert le « pogo stick » ? Merci à tous.*

PILOUS 2

*Bonjour. Dans le jeu **Prehistorik**, à presque tous les niveaux, près des panneaux, on peut trouver de la nourriture secrète... Il suffit en effet de donner de très nombreux coups de massue dans le vide ! Pour battre le monstre de fin du niveau 2, placez-vous devant la tête de squelette et tapez sur son pied. Attention aux petits monstres, ils sont invincibles. Au level 3, la nourriture se trouve là encore près du panneau, mais aussi au premier pont. Bon courage.*

CEDRIC

*Le jeu **Barbarian II** est superbe. Mais qui me dira où se trouvent les sorties ? Autre question, dans **Renegade** et **Target Renegade**, donnez-moi svp une astuce pour venir à bout des « boss » des derniers tableaux. Merci d'avance.*

PAT LE ROUGE

*Bonjour à tous les STmaniaques ! J'aimerais que l'on me donne un coup de main dans **Dragon Flight**, notamment en ce qui concerne le souterrain du désert. Quel est le mot de passe et comment donner la bouteille au roi Brindil Bun ?*
*Dans **Midwinter II**, j'ai vaincu l'Armada mais rien ne se passe ! Voici enfin les mots de passe de **Mega-lo-Mania**, lorsque l'on choisit les bleus :*
IVIAZXFIWMB → époque 2
MKIAVZLXXSJ → époque 3
LWJBZHIPFTH → époque 4
BHHABZOMEHB → époque 5
LISCPGTSYGP → époque 6
XOYCHOGHVAT → époque 7
SHKAHZFMWMP → époque 9
Bonne chance à tous !

TILTUS

*Pour ST Mad, la soluce des **Voyageurs du Temps** est parue dans Tilt 78 et 79. Un petit coup de pouce rapide : prendre sac rouge, bombe insecticide, clef sous le tapis, petit drapeau rouge dans les WC. Aller dans la salle de droite (coup du seau d'eau). Ouvrir placard avec clef, trouver machine à écrire, lire code, empocher liasse de papier (tiroir du bureau), adapter drapeau rouge sur carte, entrer passage secret, taper code. Dans la nouvelle salle : introduire papier dans ouverture, presser bouton vert, presser bouton rouge, récupérer papier, entrer téléporteur. Bon courage !*

FARID

*Deux petits SOS avant que je ne craque ! Dans **Sinbad**, sur Amiga, lorsque je discute avec un personnage, je ne peux plus voyager en mer. Comment faire ? J'aimerais aussi connaître le code de **Ranx** pour pouvoir libérer Lubna. Merci d'avance.*

FRANCOIS 1040 STE

*A Serge qui lutte dans **Geisha**... Dans la chambre de l'hôtel, clique sur la porte de gauche afin de l'ouvrir. Ensuite, clique sur la publicité rouge à l'intérieur de cette porte. Cette pub apparaîtra alors en gros plan. Clique à nouveau sur le losange (en haut ou en bas) et tu feras ainsi défiler les secteurs. Celui que tu cherches est « ostreadae »,*

soit huîtres. Note le numéro correspondant et donne-le à la plongeuse. En ramassant quatre ou cinq perles, tu obtiendras finalement les deux perles noires sans problème. Pour moi maintenant, et toujours dans Geisha, je suis coincé par le « gynoïde déshabilleur » : je n'arrive pas à faire le puzzle avant qu'il ne m'ait mis à nu ! Help me, j'ai froid ! Merci à tous.

GALADRIEL

*Pour The Maze Echo, dans **King's Quest IV**, la bride se trouve dans la carcasse d'un bateau, sur une île. Pour y aller, tu dois te laisser avaler par la baleine et en ressortir en la chatouillant avec la plume de paon. La clef pour la crypte se trouve quant à elle dans un tiroir secret de l'orgue. Pour l'ouvrir, il faut jouer la partition trouvée dans un coffre, dans la mansarde, mais tu ne pourras y aller qu'après t'être occupé des fantômes.*
Ceux-ci n'apparaissent que plus tard dans le jeu.
Même chose, la maison de l'ogre ne t'es ouverte qu'après que tu aies capturé la licorne.
*Pour Elisabeth, dans **Trial by Fire**, si tu veux lutter contre l'élément « air », tu as besoin d'un soufflet (marchand d'armes) pour le contenir et de terre (magic shop) pour le combattre. Tu dois t'arranger pour déposer (fighter), lancer (thief) ou laisser tomber de haut (magic user) la terre au centre de la tornade. Tout cela n'est pas facile, je te préviens !*
Sache enfin que le seul moyen d'aller à Raiser est la caravane.
*Pour Eric de Paris, dans **Space Quest**, il te faut une échelle pour entrer dans le plus gros des vaisseaux. Pour cela, laisse toi entraîner par le monte-charge de détritus, monte ensuite sur le tapis roulant. Lorsque tu atteins la salle des commandes, laisse-toi tomber vers l'avant.*
Tu te retrouveras dans une cave, avec une échelle à ta disposition.
Bonne chance.

TILTUS

*Pour Young Gun, la solution de **Monkey Island** est parue dans Tilt 94 page 110. Pour t'entraîner au combat contre la Reine, seul le vieux soldat habitant à l'est de l'île t'aidera. Mais il faudra que tu insistes.*

MAX

*Pour Surcouf ST qui lutte dans **Zak**, lorsque tu es sur Mars, utilise la marque trouvée dans le sphinx. Prends la porte de gauche et sors du dédale.*

SYNAPSE

*Pour aider encore un peu plus The Maze Echo, voila explicité le difficile passage de la maison hantée de **King's Quest IV**. La nuit venue, en allant à la nursery, Rosella rencontrera le bébé fantôme. Avec la pelle trouvée en bas de la tour derrière la porte du passage secret, elle creusera la tombe du bébé, pour lui rendre son hochet. Elle sera bien sûr protégée des zombies par le scarabée des sorcières de la forêt ! Rosella aidera ainsi tous les fantômes de la maison, jusqu'au garçonnet qui, en échange de son jouet, lui remettra une partition, celle-la même qui fait jouer le mécanisme de l'orgue.*
*Pour Max et Frédéric, il existe bien des autres piles dans **Maniac Mansion**. Après avoir fait deux fois de suite de la « costaud-matic », il suffit d'ouvrir la grille derrière le buisson gauche de l'entrée, d'amener le personnage devant la valve et de l'ouvrir. Tout de suite après, faites descendre un deuxième personnage dans la piscine, prenez la clef et la radio, remontez... Refermez très rapidement la vanne. Les piles sont dans la radio !*

JAMES T. KIRK

*Ayant très longtemps lutté dans **Captive**, je pense pouvoir aider les aventuriers qui calent dans ce jeu vraiment difficile. Voici donc quelques conseils. Avant de faire exploser une base, assurez vous de tout avoir visité et d'avoir tué tous les monstres (pour accumuler un maximum d'argent). Vendez aussi les dipboards et les messages, faites le plein d'énergie et d'armement et utilisez enfin un « root finder » pour sortir plus vite. Il faut tuer les monstres à la surface des planètes, car cela rapporte beaucoup d'argent. Notez aussi le code d'entrée de chaque base en prévision de la sortie (impossible d'utiliser un dé !).*
N'achetez pas d'armes trop puissantes car il vous sera impossible de vous en servir avant très longtemps. En effet, l'expérience est longue à venir. Il m'a fallu 30 à 40 niveaux pour être par exemple au maximum de toutes les capacités. Il y a parfois des faux murs indétectables sans « vision corrector ». Prenez bien le temps de faire des plans car certains niveaux sont immenses.
Lors des combats, ne restez jamais en face des monstres. La mobilité est ici déterminante et vous n'aurez jamais assez d'argent pour réparer les armures en cas de gros dégâts. Les bons combats se font « à l'usure », en frappant ou en tirant, en bougeant et en esquivant sans cesse.
Certains « dev-scapes » et « optics » ne serviront pas avant très longtemps. Mais munissez-vous quand même d'un exemplaire de chaque car c'est lorsque l'on à besoin de l'un de ces appareils que l'on ne le trouve plus chez les marchands ! En ce qui concerne les stations, abandonnez les sondes spatiales en excédent, cela vous allégera et, de toute façon, elles ne sont nullement récupérables pour les missions suivantes. NB : une mission = une dizaine de planètes et une station.
Bon courage, ce jeu est immense, je suis à la dixième mission et je n'ai pas fini !

MAX

Pour Marie-Laure, je te communique rapidement les débuts de chaque « porte », dans l'ordre :
Porte 4 : est, est, monter arbre, utiliser paralysopulseur, fouiller homme, prendre shuriken, griffes, makabishis et parchemin d'invulnérabilité, descendre, montrer guerrier à Ninja, est, acheter jambon, manger jambon, etc.
Porte 2 : nord, jouer flûte, poser flûte, nord, tourner tête, nord, nord, est, prendre bible, lire bible, mettre clef en fer dans serrure, poser bible et clef, descendre, utiliser plan du souterrain et aller jusqu'à l'homme (attention aux barrières d'énergie), etc.
Porte 3 : prendre uncu, nord, est, est, est, nord, est, nord, mettre lunettes, attendre 12 heures et pousser l'oeuf, descendre, boire shake, utiliser phaser, prendre morceau de clef en or, ouest, examiner sol, etc.
Porte 4 : nord, donner coca homme, parler homme, parler homme, ouest, attendre 10 heures, nord, demander laisser-passer, donner 15 pièces d'argent, sud, est, sud, est, est, est, acheter jambon, le manger, etc.
Porte 1 : donner pichet homme, ouest, ouest, manger jambon, attendre 7 heures 01, sud, donner herbes femme, embrasser femme, fouiller pirogue, empocher cuisse de mammouth, hache et silex, manger cuisse, manger poisson, boire shake, etc.
A toi de te débrouiller pour la suite de chaque séquence. A plus et bon courage !

JACQUES

*A propos de **Cadaver** sur ST, je n'arrive pas à entrer dans l'armurerie royale, au niveau 3, pour récupérer le calice (sixième mission du roi Wulf). Comment procéder ? Dans ce même niveau, dans la cinquième mission du roi, n'essayez pas d'utiliser la cassette de transmutation comme coffre, le jeu plante !*
Merci d'avance.

MISTER T

*Pour le Sauveur (Tilt 98) qui se bat dans **Larry I**, voilà comment trouver les bonbons. Va dans les WC du Lefty's Bar et approche-toi du mur. Regarde-le (look at the wall) jusqu'à obtenir le mot de passe.*

Ressort ensuite des WC et dirige-toi vers l'homme saoul. Demande-lui ce qu'il veut... C'est boire bien sûr ! Assieds-toi alors au bar et demande un verre de whisky. Retourne vers l'homme et donne-le lui. Pour te remercier, il te remettra sa « remote control » (télécommande télé). Suite à cette manoeuvre, dirige-toi vers la porte à droite du bar. Elle est fermée mais il suffit de frapper (knock at the door). Un homme te demande alors le mot de passe trouvé plus haut. Une fois à l'intérieur de cette pièce, tu verras l'homme qui garde le passage de l'escalier et une télé. Plutôt que de payer les 100 $ que te réclame cet individu, il est plus rusé de se servir de la télécommande pour allumer le poste (use remote control on the tv). Grâce à ce stratagème, Larry, en ressortant dans le bar et en revenant frapper à la porte (remot de passe), pourra emprunter les escaliers quand il le désire. Ils le mèneront vers une chambre. Les bonbons sont à droite, sur une table, prêts à être offerts à la fille de la discothèque ! (A titre indicatif, la jeune femme très sympathique qui se trouve dans cette chambre n'est pas du tout fréquentable d'un point de vue microbien : prenez vos précautions !)
*En ce qui me concerne, je cherche l'invincibilité dans **Terminator II** et dans **Golden Axe**, le tout sur PC. Merci.*

Police Quest III sans bavures...

Grâce au travail de Franck qui nous écrit de Belgique, la nouvelle mission de Sonny dans Police Quest III ne vous laissera sans aucun doute jamais dans une impasse. Revêtissez votre uniforme et en route pour la gloire !

PREMIER JOUR

Tout commence au premier étage du poste de police : Sonny entre dans son bureau et prend le papier qui est sur la table. Il se dirige ensuite vers la salle de briefing. Là, il parle à l'agent Pat Morales puis commence le briefing en prenant le CLIPBOARD. Sonny retourne dans son bureau pour interroger Morales (choix : SUSTAINED). Ensuite, il prend le papier qui est sur la table. Sonny monte au troisième et donne le papier au chef informaticien. Celui-ci lui donne une carte, nécessaire pour l'ordinateur. Sonny descend alors dans les vestiaires où il prend dans son casier la lampe, la matraque et le carnet de notes. Hors des vestiaires, il ouvre un placard et y prend des fusées éclairantes et des piles. Revenu au troisième, il reçoit un appel concernant un fou qui sévit à Aspen Falls. Sonny monte dans la voiture de police et se rend sans tarder à Aspen Falls. Là-bas, il doit parler aux témoins et se diriger ensuite vers le suspect. Celui-ci jette l'insigne de Sonny dans l'eau. Sonny fouille les vêtements et jette à son tour les clefs de l'homme dans l'eau. Il sélectionne la matraque dans son inventaire et la pointe sur le suspect. Celui-ci maîtrisé, Sonny lui passe les menottes et le ramène au poste de police. Sonny dépose ici son revolver dans un casier avant d'entrer dans la prison. A l'intérieur, il fouille le prisonnier, remet le couteau et la licence au surveillant et clique ensuite sur la porte de droite avec la main (introduction du code d'infraction). Il récupère ses menottes et son revolver et rejoint Morales sur l'autoroute. Il faut qu'il parle avec celle-ci, puis qu'il interroge la conductrice, et reparle à nouveau à Morales (choix : SIGNATURE) puis une seconde fois à la conductrice.
Sonny repart et continue sa patrouille sur l'autoroute.

DELITS COMMIS SUR AUTOROUTE

Les infractions peuvent être commises dans un ordre différent de celuici. Vous devez toujours prendre note de l'heure à laquelle l'infraction est commise. Sachez aussi qu'il faut toujours contourner les voitures par la droite.

A) Voiture trop lente
Sonny rejoint la voiture de tête : en arrière de celle-ci, il allume sa sirène. La voiture se rabat et freine. Il descend de voiture et va parler au conducteur, il revient dans sa voiture avec le permis du conducteur qu'il utilise dans l'ordinateur ; il entre l'heure et le code d'infraction. Il prend enfin la contravention et la donne au conducteur puis repart.

B) Voiture noire très rapide
Sonny se fait dépasser par une voiture noire... Il la rattrape et regarde le numéro de plaque. Il utilise l'ordinateur et constate qu'il s'agit d'une voiture de police d'un autre district. Sonny ne l'arrête donc pas et continue sa patrouille.

C) Mercedes blanche décapotable
Sonny se fait dépasser par une voiture blanche qu'il arrête après l'avoir contrôlée par ordinateur. Sonny descend de voiture et parle au conducteur. Il revient dans sa voiture et adresse une contravention (explication en A), la donne au conducteur et repart sur l'autoroute.

D) Conducteur ivre
Sonny aperçoit sur l'autoroute un conducteur qui est apparemment ivre. Il arrête cette voiture et va parler au conducteur (2 fois). Sonny lui fait passer le test des doigts : il faut bouger le doigt de droite à gauche (2 fois de suite).
Sonny fouille le conducteur (icône main) et lui passe les menottes. Il revient à la prison. Il range son pistolet dans un casier, rentre dans la prison, enlève les menottes et fait passer un test d'alcoolémie au conducteur. Sonny prie le conducteur de vider ses poches (cliquer la main sur le tiroir) et introduit le code d'infraction.

Suite de l'aventure :
Sonny récupère son pistolet et se rend à Oak Tree Mall, le lieu du crime.
Devant l'ambulance, Sonny prend la chaîne que Marie tient dans ses mains. Revenu de l'hôpital, il parle au reporter afin d'obtenir la carte de celui-ci.
Il utilise les piles dans la lampe de poche et regarde sous la voiture : il y trouve un médaillon qu'il ramasse. Sonny reprend sa voiture, ce qui termine le premier jour.

DEUXIEME JOUR

Sonny est chez lui, il s'habille, prend la boîte à musique dans la garde-robe et se rend au poste. Là, il monte dans l'HOMICIDE OFFICE et parle au capitaine (prendre note des numéros communiqués).
Sonny s'installe à son nouveau bureau et commence l'enquête en utilisant l'ordinateur : option SERIAL dans DIRECTORY HOMICIDE, il y introduit le numéro du médaillon. Il obtient un nouveau numéro de dossier. Il utilise alors l'option REVIEW CASE et introduit les numéros des dossiers (prendre note de l'heure et de l'endroit des trois crimes). Sonny éteint sa machine et parle à l'officier qui est derrière lui. Ensuite, il téléphone au reporter. Sonny descend dans l'EVIDENCE OFFICE (porte à coté de la prison) où il dépose le médaillon et la chaîne dans le dossier de Marie. Sonny se rend ensuite à l'hôpital, il achète une rose et demande le numéro de la chambre de sa femme à l'infirmière de garde. En voyant Marie, Sonny lui donne la rose et la boîte à musique, il l'embrasse avant de rentrer à la maison.

TROISIEME JOUR

De retour au poste de police, Sonny monte dans l'HOMICIDE OFFICE et découvre un papier sur son bureau. Il se rend ensuite à l'endroit indiqué par le papier. Sonny se rend aux entrepôts où il trouve une femme. Il s'identifie en montrant son portefeuille et engage la conversation. La dame n'a pas envie d'abandonner son caddie, Sonny utilise alors ses menottes sur le caddie.
Au poste, il questionne la femme mais celle-ci a faim. Sonny lui donne le déjeuner qui traîne sur une table et utilise ensuite l'ordinateur afin d'obtenir un portrait robot de l'agresseur (pour chaque élément du visage, il faut obtenir le OK de la dame. Une fois le portrait terminé, lancez SEARCH). Sonny éteint l'ordinateur et parle à la femme : elle désire retourner aux entrepôts. Là, Sonny récupère ses menottes. Il rentre chez lui. Le troisième jour s'achève ainsi.

QUATRIEME JOUR

Au poste, dans l'HOMICIDE OFFICE, Sonny trouve un SUBPOENA. Il monte au troisième et prend le TRACKING DEVICE dans le tiroir. Dans le garage, il monte dans la voiture de police et prend possession du CALIBRATION CHART qui se trouve dans la boîte à gants. Il se rend ensuite au tribunal dans la voiture banalisée. Sonny doit alors répondre aux questions de l'avocat et lui donner le CALIBRATION CHART. Puis, c'est au tour de Juan Ruiz de se défendre...
Sorti vainqueur de ce procès, Sonny se rend à Oak Tree Mall à la demande de Morales. En effet, celle-ci a oublié son sac en sortant. Il prend donc les clefs du sac et va faire un double chez Zak (ne pas oublier de payer). En rentrant dans la voiture, Sonny remet les clefs à leur place. Au retour de Morales, il reprend la route et reçoit un appel radio... Il faut vite se rendre sur les lieux du crime ! Là bas, Sonny ouvre le coffre de l'auto et prend les objets que contient la

valise. Ensuite, il va examiner le corps. Il regarde le corps, fouille les poches et utilise la licence sur le NOTEBOOK, regarde les doigts et utilise le TOOTHPICKS. Il soulève enfin le teeshirt et prend note du PENTAGRAM.
Ensuite, Sonny regarde l'auto accidentée et y utilise le SCRAPER. Il range les objets dans le coffre, sauf les enveloppes utilisées, et retourne au poste de police. Au HOMICIDE OFFICE, il regarde le papier qui est sur son bureau, il utilise l'ordinateur et crée un nouveau dossier. Il retourne alors dans l'EVIDENCE OFFICE où il place les enveloppes utilisées dans le dossier qu'il vient de créer. Sonny retourne ensuite à l'hôpital auprès de Marie. Dans la chambre, il regarde le bulletin de santé qui est au pied du lit et le IV DOSAGE de la machine (ils sont différents). Il appelle l'infirmière et lui parle. Une fois le problème réglé, Sonny rentre chez lui pour une bonne nuit de sommeil.

CINQUIEME JOUR

Dans l'HOMICIDE OFFICE, Sonny regarde le tableau, il y trouve un mémo... Ensuite, il utilise l'ordinateur pour examiner le dossier qu'il a créé. Il prend note de la description de la voiture et téléphone au DISPATCH pour lancer un avis de recherche. Sonny utilise de nouveau l'ordinateur. Il prend CITY MAP dans TOOLS, il place sur la carte le lieu des 3 crimes et le lieu de l'agression de Marie, il place aussi une croix sur PALM STREET entre la 8TH et 9TH STREET. Alors, il rejoint les points pour obtenir une toile (comme celle du corps dans les poubelles). Sonny éteint l'ordinateur et se rend chez le psychologue où il lit un rapport concernant Morales. Il se rend ensuite au NUGGET SALOON. En sortant de la voiture, Sonny prend les enveloppes et le SCRAPER dans le coffre. Il regarde la voiture et utilise le SCRAPER sur celle-ci. Il place alors le TRACKING DEVICE sous la voiture. Il rentre dans le café et y questionne les personnes. Quand le second joueur de billard arrive, Sonny sélectionne son arme dans l'inventaire et regarde le joueur. Sonny poursuit le suspect en voiture. Près de la voiture accidentée, il utilise les fusées éclairantes, il regarde ensuite la voiture et récupère les clefs de contact. Il ouvre le coffre à l'aide de celles-ci et ramasse les paquets de drogue. Après avoir parlé au CORONER, il rentre au poste. Dans le bureau, il fouille le tiroir de Morales et redescend ensuite à l'EVIDENCE OFFICE pour y déposer les enveloppes dans le dossier concernant Marie. Sonny retourne à l'hôpital où il embrasse Marie. Il rentre chez lui.

SIXIEME JOUR

Sonny se rend dans les vestiaires. Il bouche les WC avec du papier. Dès que ceux-ci débordent, il sort et prévient le gardien. Sonny entre ensuite dans le vestiaire, il ouvre le casier de Morales et utilise son NOTEBOOK sur le casier. Sonny remonte au deuxième où il parle avec le capitaine de sa découverte. Le capitaine envoie Sonny chez le CORONER. Chez le CORONER, Sonny prend l'enveloppe et l'ouvre. Ensuite, il examine les corps en attendant l'arrive du CORONER. Celui-ci lui donne un NEWS CLIPPING et l'adresse de Rocklin (prendre note). Sonny se rend ensuite l'hôpital où il donne à Marie la chaîne trouvée dans l'enveloppe. De retour dans la voiture, Sonny reçoit un appel du DISPATCH. Arrivé à la maison en flammes, Sonny prend le SCRAPER et les enveloppes. Avec l'accord du chef des pompiers, il entre dans la maison, prend la photo qui traîne par terre et la regarde (prendre note du morceau d'adresse). Sonny entre maintenant dans la seconde pièce où il utilise le SCRAPER sur le sang et les cheveux. Il sort, range le SCRAPER et se rend Oak Tree Mall. Làbas, il entre dans le bureau de l'armée, s'identifie et montre la photo de Jessie Bains à l'officier. Sonny prend le LISTING et rentre au poste. Au poste, il parle au psychologue et lui montre le LISTING. Sonny se rend ensuite chez les Bains, mais les personnes présentes ne veulent pas coopérer. Sonny retourne alors parler au juge : il lui montre la photo et le NEWS CLIPPING. Le juge lui accorde le SEARCH WARRANT. De retour à la maison des Bains, ceux-ci refusent toujours d'ouvrir. Sonny retourne à la station où il dépose la photo, l'enveloppe contenant le sang et les cheveux, le CULT BOOK et la CULT RING. Il retourne ensuite auprès du juge qui accepte finalement sa demande de renfort et repart pour la maison des Bains. Là, Sonny prend son pistolet en main (cliquer le pistolet sur Sonny) et se place à gauche de la porte. Une fois celle-ci enfoncée, Sonny entre et tue un premier suspect ; un second se rend (il faut lui passer les menottes). Sonny fouille le fauteuil et trouve une télécommande. Il appuie sur le bouton 8. Il entre dans la cave, la fouille et, en ressortant, tue un troisième suspect. Cette fois, ça y est : Sonny a vaincu le gang des trafiquants !

ANONYME 3

Salut à vous, preux paladins et joyeux bardes ! Voici une astuce pour faire fortune dans ***Bard's Tale.*** *Créez deux personnages, Bard1 et Bard2 par exemple. Sortez-les de la guilde, ils ont chacun un petit pécule. Appelez l'inventaire de Bard1 et faites « pool gold » : c'est Bard1 qui a maintenant tout l'argent. Enregistrez bard1 dans le disque « characters », ressortez-le et donnez l'or à Bard2, que vous enregistrerez aussi sur le disque... Ensuite, éteignez l'ordinateur et rechargez le jeu. Bard1 et bard2 ont maintenant le double de la mise de départ... Astucieux, non ? On peut recommencer cette technique plusieurs fois mais je ne suis pas sûr qu'elle fonctionne sur toutes les machines, ni pour tous les épisodes de ce titre fameux.*
Je vous rappelle également que le code des catacombes est toujours TARJAN !
Pour aller dans les souterrains enfin, il faut demander du vin à la dernière taverne au sud-est de la ville. Pour ma part, qui me dira où trouver l'entrée des donjons et le moyen d'y pénétrer ? Merci à tous.

LE WENDIGO

Voici quelques conseils et questions à propos de ***Legend of Faerghail****...*
Mon équipe est constituée dans l'ordre d'une magicienne, d'une prêtresse, d'un forgeron, d'un guerrier et d'un barbare.
Avant de quitter la ville, récupérez l'amulette du garde, elle vous servira plus tard. Faites le tour de la ville et recrutez Siegurd. Allez voir ensuite la prêtresse au fond de la forêt et montrez lui l'amulette. Elle vous donnera le « healer staff » (je vous laisse le soin de découvrir ses effets). Maintenant, allez à côté des mines et prenez la « blade of power ». Plusieurs tentatives seront sans doute nécessaires pour cela. Une fois votre équipe fin prête, vous pouvez vous aventurer dans le Temple des Serviteurs Dragons, afin d'acquérir de l'expérience, de l'argent, des armes et des objets spéciaux comme une « golden figurine », un bouclier +2 et des potions. Au second niveau, vous trouverez Mithrill Ball qui vous permettra de passer le Wood Keeper qui garde les mines. Vous trouverez alors entre autres le « staff of light », le « catchpoles », le « key staff », le « striking staff » et un « pergament ».
Lorsque vos aventuriers ont atteint les niveaux 7 ou 8, allez dans les mines des nains :
Niveau 0 : rien de spécial, à part la source empoisonnée et le « friendship ring ».
Niveau 1 : descendez directement au niveau −2 en empruntant un faux mur.
Niveau −2 : pas de panique, feuilletez votre manuel et, ô miracle, vous découvrez un plan. C'est celui qui vous intéresse maintenant. Récupérez les objets, équipez votre forgeron du « dragon leather » et remontez au niveau −1.
Niveau −1 : récupérez le parchemin « magic protect » en appuyant sur le bouton « demonstration trap stop ». Faites le tour et empruntez le passage qui vient de s'ouvrir. Appuyez ensuite 4 fois sur le bouton « number 4 », ce qui vous permettra de passer « the beam of light » et de récupérer « the corona ». Plus loin, prenez la « stone key » et rendez-vous au niveau +1.
Niveau +1 : l'élément de pierre vous laissera passer puisque vous avez en votre possession le « crystal sword ». Prenez la « copper key ». Plus loin, on découvre une niche de la forme d'une épée. Utilisez un « broad sword » et récupérez « l'inquisitor ». A côté, on aperçoit un faux mur où se trouve une créature enchaînée. Essayez de la libérer et voyez la drôle de façon qu'elle a de vous en remercier ! Niveau +2 : prenez la « gun powder ».
Niveau +3 : Achetez un « pic » et détruisez un certain mur... Vous trouverez alors le « shaolin staff ». Au fond de la mine se trouve une sortie de secours. Utilisez la « steel key » que vous avez trouvée plus avant dans ce même niveau. Ceci vous permet d'accéder au conté de Cyldane.
Niveau +4 : trouvez la « crystal ball » et retournez au niveau +3 afin de vous rendre enfin dans le conté de Cyldane. Une fois dehors, allez dans la ville. Siegurd vous quittera en vous expliquant que sa mission s'achève ici. Le comte vous accordera une audience. Résultat, une nouvelle mission à accomplir...
Voici donc la première partie du jeu terminée. Mais quelques questions m'obsèdent encore :
– Que faut-il répondre aux forgerons des niveau −1 et +3 ?
– Que faire du nain qui joue avec sa pierre précieuse au niveau +4 ?
– Comment réagir devant le forgeron trempé de sueur qui frappe une pièce de métal ?
Dans le seconde partie de l'aventure, je suis bloqué comme Seb, j'ai tout visité et je ne sais plus quoi faire ! J'espère fortement que quelques courageux aventuriers vont nous donner la solution à ce problème. Merci d'avance à tous et bonne route !

FRANCK 14

Pour Fire 98, voici la solution pour ***Indy*** *et l'épreuve de la scie. Il suffit de cliquer sur la ligne bleue où passe laté-*

ACCROISSEZ LA PUISSANCE DE VOTRE AMIGA
(A3000 / A2000 / A500+ / A500 / A1000)



EXPANSION SYSTEMS — DataFlyer

LA LIBERTE DU CHOIX : SCSI - IDE - SCSI/IDE

DataFlyer SCSI
LE GRAND CLASSIQUE

A2000	
DataFlyer 45 (*)	2.850 F.
DataFlyer 52 Q	3.290 F.
DataFlyer 105	4.450 F.
DataFlyer 210 Q	9.750 F.
A500	
DataFlyer 500/45 (*)	3.250 F.
DataFlyer 500/52 Q	3.650 F.

(*) Dans la limite des stocks disponibles

DataFlyer IDE
Nouveau contrôleur combinant la rapidité de transfert et l'économie des disques AT/BUS

A2000	
DataFlyer IDE 45	2.590 F.
DataFlyer IDE 52 Q	2.990 F.
A500	
DataFlyer IDE 500/45	3.050 F.
DataFlyer IDE 500/52 Q	3.490 F.

DataFlyer SCSI/IDE
Nouveau : la possibilité d'utiliser en même temps les deux standards sur votre AMIGA

A2000	
DataFlyer SCSI/IDE 45	2.990 F.
DataFlyer SCSI/IDE 52 Q	3.450 F.
A500	
DataFlyer SCSI/IDE 500/45	3.590 F.
DataFlyer SCSI/IDE 500/52 Q	3.990 F.

EXTENSIONS MEMOIRES

AMIGA A-500 Plus
MICROBOTICS M502
EXTENSION 1 MO
PRIX à la baisse

Permet de faire passer l'Amiga-500 Plus à 2 MO de CHIP RAM.
M502 .... 675 F.

DataFlyer™ — DATA FLYER RAM
Carte d'extension mémoire pour A500 et A2000. Permet d'apporter jusqu'à 8 MO de RAM supplémentaire à votre Amiga. DATAFLYER RAM se peuple de SIMMs

A500
La carte s'installe sur la carte contrôleur SCSI DATAFLYER. (Totalement compatible avec la Base-Board et la combinaison des deux peut faire monter la Ram de votre 500 jusqu'à 10.5 MO !

A2000
la carte s'installe dans un connecteur 100 broches ou se monte sur la carte contrôleur DATAFLYER (à partir de la version 1.0 de la DATAFLYER PLUS).

DATAFLYER RAM	
peuplée OK	850 F.
2 MO	1.700 F.
4 MO	2.600 F.
8 MO	3.990 F.

EXPANSION SYSTEMS — BASEBoard 4 PLUS
Permet de faire passer l'Amiga-500 PLUS à 5 MO de RAM au total, en donnant un total de 2 MO de chip Ram et 3 de fast Ram

BASEBOARD 4 PLUS peuplée 0K	850 F.
BASEBOARD 4 PLUS peuplée 2 MO	1.650 F.
BASEBOARD 4 PLUS peuplée 4 MO	2.350 F.
A500	
BASEBOARD peuplée 0K	950 F.
BASEBOARD peuplée 2 MO	1.750 F.
BASEBOARD peuplée 4 MO	2.450 F.
BASEBOARD peuplée 6 MO	3.750 F.

8-UP ! (DIP)
2/8 MO (A2000)

MICROBOTICS	
2 MO	1.750 F.
4 MO	2.650 F.
6 MO	3.600 F.
8 MO	4.450 F.

AMIGA 1000
NOUS NE VOUS OUBLIONS PAS
BUS PLUS VOUS L'APPORTE — VOUS EN REVIEZ

BOITIER EXTENSION 2/8 MO peuplé 2 MO	2.490 F.
BOITIER D'EXTENSION DATAFLYER SCSI 52 Q	3.990 F.
BOITIER D'EXTENSION DATAFLYER IDE 45	3.490 F.

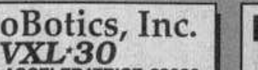
(Toutes ces cartes sont utilisables sur A2000 / A500+ / A500)

TRANSFORMEZ VOTRE A500 / A500+ EN STATION DE TRAVAIL ERGONOMIQUE

Stand en métal permettant l'installation du moniteur, du second lecteur et de l'alimentation de votre Amiga (stand à la couleur de l'Amiga)
STAND AVA500/500+ .... 690 F. (port et emballage : 70 F en sus)

VOUS RECHERCHEZ ... BUS+ VOUS PROPOSE







TRUMPCARD PROFESSIONAL
CARTES CONTROLEUR ET DISQUES DUR

GRANDSLAM A2000		2.600 F.
GRANDSLAM A500		3.300 F.
A2000		
GRANDSLAM HC 52Q	QUANTUM LP 52S (14-19 mS)	5.490 F.
GRANDSLAM HC 105Q	QUANTUM LP 105S (14-19 mS)	7.300 F.
A500		
GRANDSLAM 500/52Q	QUANTUM LP 52S (14-19 mS)	6.490 F.
GRANDSLAM 500/105Q	QUANTUM LP 105S (14-19 mS)	8.300 F.
TRUMPCARD PRO		
TRUMPCARD PRO HC 52Q	QUANTUM LPS 52S (14-19 mS)	4.550 F.
TRUMPCARD PRO HC 105Q	QUANTUM LPS 105S (14-19 mS)	6.390 F.
TRUMPCARD PRO 500/52Q	QUANTUM LPS 52S (14-19 mS)	5.550 F.
TRUMPCARD PRO 500/105Q	QUANTUM LPS 105S (14-19 mS)	7.450 F.
TRUMPCARD		
TRUMPCARD HC 45	FUJITSU (25 mS)	3.650 F.
TRUMPCARD HC 52Q	QUANTUM LPS 52S (14-19 mS)	4.890 F.
TRUMPCARD 500/45	FUJITSU (25 mS)	4.550 F.
TRUMPCARD 500/52Q	QUANTUM LPS 52S (14-19 mS)	4.850 F.

HAM - E HAM - E +
LA CARTE 24 BITS-16 MILLIONS DE COULEURS QUE TOUS LES AMIGA-USERS ATTENDAIENT
Résolution HAM-E : 384 x 560 - HAM-E+ : 768 x 560 • Pas besoin de vous séparer de votre moniteur 1084s • Compatibilité avec les formats Targa, GIF, etc... • Sauvegarde et conversion des images en IFF 24 bits. • Dimension maximale de l'image 32.767 x 32.767 pixels. • Interface utilisateur simple et intuitive.
Prix : HAM-E : 3.250 F HAM-E+ : 4.750 F
COMPATIBILITE TOTALE HAM-E VOLUMM-4D

MegAChip 2000/500
Offrez à votre Amiga 2 MO de mémoire vidéo !
Installation simple et rapide. Compatible avec la plupart des cartes accélératrices, et beaucoup d'autre périphériques. Livrée peuplée d'1 MO pour atteindre 2 MO.
MegAChip 2000/500 : .... 1.690 F
(livrée sans le Super fat Agnus)

SECURE KEY
Contrôlez les entrées des tiers sur votre Amiga. Pour A2000 et A3000. Installation simple et rapide.
SECURE KEY : .... 690 F.

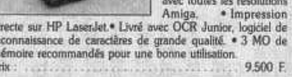
Téléphonez pour nous demander votre Distributeur le plus PROCHE

CONDITIONS GENERALES DE VENTE : Nos prix s'entendent TTC, départ Paris, paiement comptant. Basé cours US$, Livre sterling au 15/01/92. • PORT métropole : Carte et Disques durs : 70 F • Autres produits : 30 F.

MicroBotics, Inc. VXL·30
LA CARTE ACCELERATRICE 68030 POUR AMIGA 500 et A2000
Enfin une carte accélératrice intelligente et modulable ! Choisissez la carte accélératrice adaptée à vos besoins ! Les cartes VXL30 étant totalement évolutives, vous pourrez à tout moment décider d'y ajouter ou d'en modifier les éléments. Vous pourrez ainsi optimiser les performances de votre carte VXL30 au rythme de l'évolution de vos propres exigences.

• VXL 25 ECO	2.890 F.
• VXL 25 ECO +68882	4.390 F.
• VXL 25 ECO +68882 + 2MO RAM B. burst	6.990 F.
• VXL 40 ECO +68882 + 2MO RAM B. burst	8.790 F.
• VXL 50 + MMU +68882 + 2MO RAM B. burst	11.190 F.

PRINT TECHNIK
AMIGA (A500, A2000, A3000)
PROFESSIONAL SCANNER



• Scanner à plat, format A4, avec « ampoule blanche » et mécanisme de haute précision assurant 600 DPI « vrais » en direction verticale pour obtenir de meilleurs résultats. • Capacités de scan de 75 à 600 DPI. • Compatible avec toutes les résolutions Amiga. • Impression directe sur HP LaserJet.• Livré avec OCR Junior, logiciel de reconnaissance de caractères de grande qualité. • 3 MO de mémoire recommandés pour une bonne utilisation.
Prix : .... 9.500 F.

XL HANDY SCANNER
Largeur de scan 128 mm. (permet de scanner des demi-pages). 400 DPI. 32 niveaux de gris. Prix : .... 2.350 F.

Lecteur interne Amiga A500	560 F.
Alimentation A500	450 F.
Extension A500 avec horloge et interrupteur	290 F.
Extension A500 sans horloge	260 F.

KCS
POWER PC BOARD (A500)
La plus belle machine pour le graphisme, le son et les jeux devient un ordinateur PRO et vous permet d'utiliser la logique bureautique PC. En plus, votre ordinateur passe à un total d'un MEGA OCTET ET DEMI.

POWER PC BOARD maintenant disponible pour A2000 et A3000.

VERSION 3.0 maintenant encore plus performant • EGA/VGA • Driver souris KCS • Ram disk MS-DOS • Vitesse 11 MHZ

A500		
KCS POWER PC BOARD A500	nouveau prix	2.200 F.
KCS POWER PC BOARD A500 (sans MS-DOS, etc...)	nouveau prix	1.900 F.
KCS POWER PC BOARD A500 PLUS	nouveau prix	2.200 F.
KCS POWER PC BOARD A500 PLUS (sans MS-DOS, etc...)	nouveau prix	1.900 F.
A2000 / A3000		
KCS POWER PC BOARD A2000/A3000		2.750 F.
KCS POWER PC BOARD A2000/A3000 (sans MS-DOS, etc...)		2.450 F.

TRILOGIC
AMIGA AUDIO DIGITIZER
SAMPLER MK2
Le SAMPLER STEREO Amiga le PLUS RAPIDE (1 million d'échantillons par seconde). • Des SUPER résultats avec CD AUDIO. • Réglage du niveau d'entrée par BOUTON. • Seul SAMPLER Amiga équipé d'une sortie parallèle (passthrough). • Reste connecté même hors utilisation. • Livré avec câbles, disquette. • En option adaptateur automatique d'impression. Compatible A3000 Prix .... 550 F.

INTERFACE MIDI
INTERFACE MIDI 2 pour A2000/A500 et A1000
Equipée d'une prise IN, d'une prise OUT ET D'UNE THROUGH et en plus de deux prises qui peuvent être validées soit en OUT ou THROUGH par interrupteur. La souplesse de votre interface en est grandement augmentée. Prix .... 400 F.

MOUSE-JOYSTICK
Ne vous cassez plus la tête... et ne cassez pas non plus votre Amiga. Il existe un moyen simple de passer de la souris au joystick. Une simple pression sur le commutateur suffit ! Prix .... 155F.

CHANGE KICKSTART
A500 Plus, A500, A2000, le choix, vous l'avez !

CHANGE KICKSTART ELECTRONIQUE
Passez du 1.3 au 2.0 sans éteindre votre Amiga. Appuyez 5 secondes sur les touches de reset ... et changez de KS sans attendre. Pose simple et rapide.

ELECTRONIC CHANGE KICKSTART (sans ROM KS1.3 ou 2.04)	390 F.
CHANGE KICKSTART classique (sans ROM) (Vous permet de Booter sous 1.3, ou 2.0, ou plus)	240 F.

BON DE COMMANDE BUS PLUS — A ENVOYER AVEC VOTRE REGLEMENT
BUS PLUS 41, rue Barrault - 75013 PARIS
Tél. (1) 45 80 05 66 - Fax (1) 45 88 63 82

NOM
ADRESSE
VILLE CODE POSTAL

Qté	ARTICLE	PRIX unit

FRAIS DE PORT
Crédit CREG • Expédition colissimo dans toute la France TOTAL

AMIGA
☐ CHEQUE
☐ CCP
☐ Carte Bancaire
expire à
Date
Signature

ralement la scie. Sinon, n'oublie pas qu'à la fin du jeu, le graal ne doit jamais franchir le cercle. Bonne chance.

BLIMAN THE BEST

Quelques rappels pour David Gouygoux dans **Strider**... Tape SWIFT (en QWERTY) et tu auras accès à un cheat mode. Et dans **Sim City**, n'oubliez pas que FUND en majuscule fait gagner de l'argent sur PC !

KNIGHT MASTER

Dans **Might and Magic III**, quelqu'un pourrait-il me dire où l'on peut apprendre l'alpinisme ? Merci à tous les tiltés.

YOUNG GUN

Je m'adresse à tous les fanas de **Bart**. Je voudrais savoir ce qu'il faut faire avec la statue du premier niveau pour que Bart soit invincible. Merci d'avance.

THE AMIGA WARRIOR

Est-il normal que je ne trouve qu'un seul ordinateur avec un message qui ne lui corresponde pas sur la cinquième planète de **Captive** ? Merci de me répondre vite !

HELPCECILE

Dans **Countdown**, où trouver le mannequin ? Je me fais prendre à chaque fois.
Comment passer le ravin de la troisième épreuve d'**Indy** ? Quand je pilote le sous-marin dans **Iceman**, le capitaine dit « Prepare for dive sequence. Acknoledge green board ». Que faire alors ?
Pour Kes, dans **Countdown**, tu peux te procurer les fils près du radiateur, dans ta chambre à l'hôpital.

ARGOS

Dans **Imposible Mission II**, un jeu vraiment super, que faut-il faire après être venu à bout des 8 tours ? Merci.

DENIS

Voici un moyen subtil d'obtenir le cinquième stage de **Rick Dangerous 2** sur PC, un niveau que l'on ne voit que si l'on gagne tous les autres dans l'ordre. Il suffit en fait de renommer tous les fichiers avec un « 1 » en « 0 », puis tous les fichiers avec un « 5 » en « 1 ». RCA1ST.ECH deviendra donc RCA0ST.ECH, etc. Attention, recopiez avant ces mêmes fichiers sur une autre disquette ou dans un sous-répertoire de votre disque. Bonne chance !

RALPH

Voici les code de **Killing Cloud**, sur Amiga.
2 : A44TGDEB
3 : 211TGDCX
4 : QFHT67CG
5 : 36RF67XW
6 : XBRFG7XX
7 : 48DFGCXR
8 : WWW8CGAC
9 : 63WTGDEZ
10 : CZ3FGDCD

MAXOU

Pour GS Boy, dans **Dungon Master**, tu ne peux ressusciter tes personnages qu'avec les niches de fin de niveau portant le signe VIM. Quant à moi, j'aimerais savoir comment s'ouvre la deuxième et la troisième porte à clef RA du niveau 6 et à quoi sert le sort ZO KATH RA et, bien sûr, comment l'utiliser. Merci à tous.

TOM THE BEST

Pour The Terminator 3, qui lutte dans **Rocket Ranger**, lorsque tu te trouves à Fort Dix, il faut que tu ailles au « fuel dépôt » et que tu transfères alors dans ton rocket pack le nombre exact de lunarium qui correspond à la destination que tu as choisie. Par exemple, pour aller des USA en France, il en faut 60 unités.
Moi, je cherche quelqu'un qui m'aidera à vaincre le début de l'aventure intitulée **Legend of Djel**. Merci et à plus !

STORMSRIDER

Pour le passager Clandestin, dans **Croisière pour un Cadavre**, sache que le savon ne sert à rien. C'est un leurre !

EMMANUEL

Dans **Indiana Jones**, je cherche comment sortir du château et comment battre les gardes. Où se trouve la pharmacie ? Aidez-moi, je n'en peux plus.
Dans **Licence to Kill** sur PC, comment faire pour éviter, en début de partie, que l'hélico se crashe à chaque fois ? Pour Jory (Tilt 98), pour sortir des souterrains d'**Indy**, il faut que tu ailles dans la bibliothèque. A l'entrée, regarde la deuxième rangée d'étagères. Entre sur la gauche et prend le manuel de pilotage du biplan (quatrième livre gris après le trou à gauche). Continue sur ta gauche : tu vas arriver dans une salle avec des chiffres romains. Toujours plus à gauche, prends dans l'étagère le livre Mein Kampf et, encore sur la gauche, empoche le volume intitulé Plan des Catacombes (c'est le dernier livre jaune en partant de la gauche). Ce plan t'aidera dans les souterrains. Tchao !

ANONYME 1

Je suis bloqué dans **Cadaver**, au niveau 1 : je ne trouve pas le sort de massacre, ni les cendres de Lord Carolus. Impossible d'ouvrir la porte de la grande chapelle. A l'aide !
Dans **Barbarian II**, ça coince au niveau IV (après la fôret, les grottes et le village). Je tourne en rond, impossible de trouver une sortie.
Dans **Colorado**, comment passer l'autel, où est le « papoose » du grand chef ? Merci d'avance à tous !

LAURENT

Pour tout ceux qui ne trouvent pas le miel dans **King's Quest V**, il faut aller au village et saisir un poisson dans un pot. Ensuite, près de l'arbre où il y a des guêpes, jetez le poisson sur l'ours et vous pourrez prendre le miel.

TILTUS

Pour Gilles le Micromancien, dans **King's Quest V**, tu pourras acheter la cape chez le tailleur grâce à l'aiguille d'or. Cette aiguille, tu dois l'avoir trouvée dans la meule de foin près de l'auberge, aidé en cela par les fourmis.

ATARIMEN, ALAIN ET BRUNO

Un petit mot pour vous dire que nous avons eu beaucoup de plaisir à terminer le déjà célèbre **Another World** ! Mais un seul regret nous tenaille : pourquoi si court, monsieur Delphine ? Enfin, pour ceux qui se prendraient trop la tête, voici les codes, à n'utiliser qu'en cas de panique, bien sûr ! EDJI, HICI, FLLD, LIBC, CCAL, EDIL, FADK, KCIJ, ICAH, FIEI, LALD et LFEK. En espérant que tous les Delphiniens avertis s'amusent autant que nous, nous décernons un Atarimen d'Or à Delphine pour ce remarquable jeu !

DEPECHE MODE

Trois codes pour **Baby Joe** : Youpi, Gloup et Mummy. Pour Lotus II, le code de la tempête est E BOW et non E Blow ! Pour Bombuzal, voici encore quelques codes : KACE, SONG, SPOT, FIRE, PALM, LAMP, TREE, IRON, SAFE, RING, GOLD, MYTH, VASE et BIRD.

MAX

A tous les dieux, impossible de vous communiquer les codes de **Gods**, ils sont différents pour chaque version. Bonne route quand même !

MISTER ST

Pour Fire 98 qui se bat dans **Indy III**, pour éviter de se faire couper durant la première épreuve, clique sur la fente qui se trouve sous les pieds du soldat mort. Pour ST Mad 3, dans **Rick Dangerous**, appuie sur *.
A mon tour ! Toujours sur ST, je cherche vie et énergie infinies pour **Xenon 2**. A bientôt et merci !

OLIVIER C.

Il existe un jeu extraordinaire, tout à fait captivant et original, mais qui n'a pas fait beaucoup parler de lui. J'ai nommé l'insolite **Damocles** de Novagen. Ayant parcouru ce jeu sous toutes les coutures, j'ai réussi à le terminer de deux façons différentes. La première étant, bien entendu, de placer la novabomb sur Damocles, la seconde étant de la poser sur Icarus qui, se trouvant sur la trajectoire de la comète, aura tôt fait d'en dévier la course, permettant de sauver du même coup Eris et la comète tant convoitée (pourvu que l'on accomplisse cette action dans la première heure et demi du jeu).
Mais voilà ! Je suis un aventurier pointilleux et j'ai laissé derrière moi plusieurs énigmes non élucidées. J'aimerais trouver à travers le Message un joueur qui puisse éclairer ma lampe torche...
1) Comment se guider vers la bonne pyramide sur Midas, une fois les coordonnées de celle-ci trouvées sur Archéon ?
2) Comment ouvrir la porte où est inscrit « closed » au dos du Novagen Office, sur Dion ?
3) A quoi peut bien servir le « G'House Effect » trouvé sur Dion East ?
4) Est-ce que les objets suivants ont une utilité : les deux « commucat console » (sur Theon et Archeon), le marteau, la Kingsize spanner, la clef F, le CB. Rig...
5) Quel peut-être l'usage du Author's Computer (qui ne fonctionne que si l'on se déplace à bord de l'Author's Chair, les deux objets étant trouvés dans Author's House sur Dion au bout d'une voie presqu'invisible...) à part de modifier les couleurs du jeu ou le rythme du temps ?
6) Le DavyJones Locker, trouvé sur Perseus, peut-il être ouvert ?
Voici quelques astuces maintenant pour aider ceux qui ont apprécié cette aventure. L'Antigrav (trouvé sur Eris Key West) permet de transporter un vaisseau avec soi, ou tout autre objet lourd. Les lunettes de vue, trouvées sur Lucan, servent à déchiffrer les inscriptions gravées sur une paroi d'un des deux sphinx d'Archeon. La « chaise de l'auteur » est un excellent moyen de locomotion. Enfin, la « briefcase » permet de doubler la capacité de l'inventaire.
Je désire aussi vous poser quelques questions concernant un soft bien plus ancien, mais néanmoins passionnant : l'Arche du Capitaine Blood. Je n'ai toujours pas compris à quoi servent les icônes Ulikan, Orrxx, Tuttle et Ondoya.
Elles n'ont jamais été activées au long des quelque cent cinquante fois où j'ai lancé ce superbe programme !

Bonjour à tous ! Rendez-vous compte, vous avez sous les yeux le courrier du nº 100 de* Tilt *! Ça, c'est de la longévité ! Cent numéros, dans lesquels nous avons répondu à vos questions, dans lesquels vous avez pu voir croître et mourir nombre d'ordinateurs, dans lesquels les passions se sont parfois déchaînées... Pendant ces cent numéros,* Tilt *a changé, évolué – de même que tout l'univers de la micro-informatique ludique. Le seul point de repère fixe, le seul à avoir peu ou pas changé, c'est le Forum ! Certes, les questions ne concernent plus les* Atari 800, C64 *(encore que...) et autres* Apple II. *Mais les questions et les prises de position sont restées les mêmes. Qui se rappelle des guerres* Apple II/C64 *ou* CPC/ Spectrum *? Des regrets des possesseurs d'*Atari 800 *voyant leurs machines disparaître ? Depuis cette période, l'encre a coulé entre les pages. Elle coulera encore longtemps ! Et peut-être, pour le nº 200, pourra-t-on évoquer dans un éditorial similaire les* ST, Amiga, consoles *et autres* PC *!

Scanners et OCR

1) Possesseur d'un *IBM PS/I*, j'ai fait l'acquisition d'un scanner à plat. Je voudrais savoir si je peux importer des textes scannés dans un traitement de texte (*Wordperfect*) et les modifier ensuite.
2) Quel est l'avantage d'avoir une mémoire vive importante ? Est-ce qu'on accède plus rapidement aux données sur le disque dur ? En quoi est-ce différent de la mémoire cache ? Pourquoi cette dernière ne fait-elle que quelques octets (64 ou 128) ?
3) Est-il possible de changer la carte mère du *PS/1* pour une carte 386 ou 486 ? Combien cela coûte-t-il ?
4) Par ailleurs,je possède un joystick. Je voudrais savoir si cela vaut la peine d'acheter un deuxième joystick : les jeux utilisant deux joysticks sur *PC* sont assez rares. Lesquels parmi les meilleurs en tirent parti (trois ou quatre). Merci beaucoup.

Jérôme

■ *1) C'est tout à fait possible, mais il te faut pour cela un logiciel d'OCR (reconnaissance de caractères). Certains, en général assez peu performants, sont fournis avec le scanner, d'autres sont dans le commerce. Parmi ces derniers, je peux te citer* Word-Scan *de Caléra ou encore* Recoginta. *Le problème est que ces logiciels sont assez chers (entre 5 000 et 10 000 F), et qu'ils nécessitent une configuration assez musclée. Les résultats vont du « bon » au « très bon », mais les retouches manuelles sont toujours nécessaires. Ils exportent en général vers la plupart des traitements de texte du marché.*
2) La mémoire vive est sans doute le point le plus important de l'ordinateur. Elle sert aussi bien à charger la plus grande partie possible d'un programme qu'à créer des caches-disques importants ou des disques virtuels à la vitesse époustouflante. Pour te donner un exemple, Windows 3 *en mode protégé (386 étendu) est plus rapide sur un 386sx-16 disposant de 4 Mo que sur un 386dx-33 ne disposant que de 2 Mo ! Une petite remarque à propos des différents types de caches. Un cache-processeur est une mémoire très rapide (en général moins de 30 Ms, soit 2 à 3 fois plus que la RAM normale), qui sert d'interface entre la mémoire « normale » et le processeur. Sa taille est habituellement de 32 à 256 Ko, mais elle peut, sur très gros* PC, *être plus importante. Un cache-disque remplit la même fonction entre la RAM et le disque dur : elle garde les informations chargées en mémoire, et s'il y est de nouveau fait appel, elle les transmet plus rapidement que s'il fallait les relire sur disque dur. Il en existe de deux types. Le cache-disque « soft », qui utilise une partie de la mémoire vive (l'exemple le plus connu en est smartdrive, mais bien d'autres sont disponibles, comme ceux fournis avec* PC TOOLS *ou les* Norton Utilities*). Le cache-disque « hard » est intégré au disque dur ou à sa carte-contrôleur, et permet de ne pas empiéter sur la mémoire vive de l'ordinateur.*
3) A priori, tout est possible, mais ce genre de manipulation n'a rien de simple et risque de coûter très cher. Il est sans doute plus avantageux d'acheter un autre PC...
4)J'ai eu beau chercher, je n'ai pas trouvé de jeux utilisants deux joysticks sur PC. *La plupart des jeux à deux permettent à l'un des joueurs d'utiliser le joystick, l'autre devant utiliser la souris ou le clavier...*

Le ST est toujours vivant !

Bonjour à toute la rédaction. J'ai lu dans le *Tilt* nº 98 une lettre dans laquelle un lecteur (« CR ») comparait l'*Atari* à un *Amstrad 6128* et qui demandait s'il ne devait pas jeter son *Atari* à la poubelle sous prétexte de la supériorité d'un *Amiga* (!!!) ou bien d'un compatible *PC*. Dans d'autres magazines, j'ai pu encore voir des lecteurs affolés qui demandaient s'ils devaient abandonner leur *ST* (ou leur *Amiga*) au profit d'un *PC*. Il est vrai que, en ce moment, l'*Atari* n'est pas apprécié à sa juste valeur, surtout si l'on regarde le nombre de logiciels inédits sur *ST* ces derniers temps : c'est le vide. Je demande donc aux possesseurs d'*Atari* de ne pas mettre leur machine dans un coin au profit d'un *PC* ou autre (machine que je ne critique pas mais bon...). N'oubliez pas qu'il existe des émulateurs *PC* ou bien *Mac*. Le *ST* est vraiment une machine fabuleuse pour jouer mais aussi pour travailler. Alors gardez donc votre *ST* ; vous verrez, tout va s'arranger en 1992 mais cela ne tient qu'à vous, en défendant votre bécane et à vous, éditeurs ; ressortez donc des jeux inédits sur *ST* et croyez à *Atari*. Voilà, j'ai dit ce qui me tenait à cœur car je n'ai pas envie que *Atari* (et même *Amiga*) se fassent bouffer par ces consoles et ces *PC*. Et vous, qu'en pensez-vous, à la rédaction ?

Michaël

■ *Voilà enfin une attitude constructive ! Ce n'est qu'avec ce genre de réaction que l'*Atari ST *peut échapper au trépas anticipé vers lequel il s'achemine lentement. Si vous aimez votre machine, défendez-la – mais non, pas en tapant sur les autres ! En ne la fuyant pas, tout simplement ! Et j'aimerais aussi faire comprendre aux possesseurs d'*Amiga, *de* PC *et de consoles que la survie du* ST *est bien pour TOUT le milieu micro-informatique. Il est très important que les consommateurs (vous et moi !) aient le choix, et un univers composé uniquement de* PC *et de* Super Famicom *serait franchement triste.*

Turbo Amiga

Je possède un *Amiga 500+* depuis deux mois. J'avais avant un *500*. Je vais bien sûr le défendre, cela me paraît normal ! Depuis environ 1 an, les gros AT écrasent l'*Amiga* (c'est peut-être un peu exagéré !), tout du moins en ce qui concerne les simulations, jeux d'aventure, jeux de stratégie, qui sont mes jeux préférés. Mais un *AT 386* 25 MHz, *VGA*, carte sonore, etc..., ça coûte largement plus de 10 000 F. De plus, si l'on compare les capacités graphiques, l'*Amiga* est le mieux placé. Le *PC VGA* offre 256 couleurs simultanées en basse résolution. L'*Amiga* offre 4 096 couleurs simultanées en basse ou haute résolution. Mais vous allez me dire que ce fameux mode HAM, ça prend de la mémoire. Ne pourrait-on pas faire des jeux en 5 ou 6 disques ? Ou même, le CD-ROM ne va-t-il pas résoudre le problème ? Vous pouvez aussi dire que le HAM ralentit les jeux. Il est vrai que l'*Amiga* tourne à 7 MHz (avec tout de même un coprocesseur dédié à l'animation !).

Mais il existe des cartes accélératrices pour l'*Amiga*, c'est sûrement moins cher qu'un gros *PC* ! Mais il faudrait que les programmeurs en tiennent compte. En résumé, je n'arrive pas à comprendre que des adaptations comme *King Quest V*, *Rise of the Dragon*, *Heart of China* ne soient qu'en 32 couleurs.
Pour finir, j'espère que vous m'éclaircirez l'esprit en répondant à ces questions :
1) l'*A500+* a-t-il vraiment une nouvelle version de son coprocesseur graphique qui serait *Super Fat Agnus* ? Si oui, qu'apporte-t-il et est-ce que les jeux en tiendront compte ?
2) A quoi est due l'incompatibilité entre l'*A500* et l'*A500+* ? Aux différentes versions du système d'exploitation ? Au QuickStart ?
3) Quelle est l'utilité de mettre sur chaque disquette, en sous-programme, l'*AmigaDos* et le *Workbench* ?
4) Je n'ai pas très bien compris la compatibilité des CD-ROM : il suffit qu'ils soient à la norme ISO9660 pour qu'ils marchent sur les différentes machines ? Pourtant, un jeu est programmé suivant les capacités d'une machine et sous le système d'exploitation de la machine...

Bé-Tzog

■ *Pourquoi veux-tu que l'*Amiga *soit écrasé par les* PC *? Il n'y a pas de jeux d'arcade, sur* PC*. La principale raison pour laquelle la plupart des jeux (tous à ma connaissance) n'utilisent pas le mode HAM est tout simplement que l'*Amiga *n'a pas, d'office, un disque dur. Et seule une petite part des possesseurs d'*Amiga *en dispose, ce qui interdit les jeux nécessitant plus de quatre ou cinq disquettes... Vu la taille d'une image HAM, il est difficile de garder le nombre de couleurs lors du transfert du* PC *vers l'*Amiga*. Tu parles des cartes accélératrices, mais trop peu d'utilisateurs en possèdent pour que développer dessus représente un intérêt pour les maisons d'édition. Il y a peu de cartes vendues, donc pas de jeu l'utilisant, donc pas de cartes, etc... Le CD est effectivement une possibilité pour emmagasiner des images en haute résolution, il ne reste plus aux maisons d'édition qu'à bosser dessus... Pour finir, je te ferai remarquer qu'un PC 386/33 MHz VGA sans marque, avec disque dur et 2 Mo, coûte aux alentours de 9 000 F aujourd'hui (et cela baisse rapidement !), et qu'une carte sonore Sound Master coûte moins de 700 F !*
Passons à tes questions.
1) Super Fat Agnus *est effectivement l'étrange nom que Commodore a donné à la nouvelle version de* Agnus*. Il a, entre autres avantages, la possibilité d'adresser la totalité de la mémoire, et donc de faire du « page flipping » très efficacement.*
2) Il semblerait que le KickStart *soit le principal fautif. Heureusement, tous les jeux récents sont prévus pour fonctionner aussi bien sur* A500 *que sur* A500+*.*
3) A priori, ce n'est utile que pour pouvoir examiner les disquettes comportant des fichiers ou pour lancer des utilitaires. Inutile de les installer sur les disquettes programme.
4) Non, les programmes ne sont pas compatibles, seules les données peuvent être utilisées indépendamment sur toutes les machines. En revanche, les programmes prenant généralement beaucoup moins de place que les données, rien n'interdit de mettre plusieurs exécutables (un par machine) qui utiliseront les mêmes données.

Assembleur sur ST

J'ai des questions à te poser. J'ai un Atari *520 STF*, et je vais débuter l'assembleur, pour faire des démos, et plus tard des jeux !!
1) Quel bouquin d'initiation acheter ? Quel est son prix ?
2) Est-il vrai qu'il faut connaître les circuits internes de l'*Atari ST* ?
3) Quels logiciels acheter ? Quels sont leurs prix ?
4) Est-ce long d'apprendre ce langage quand on a quelques connaissances d'autres langages (Basic, Turbo Pascal, etc...) ?
5) Y a-t-il une tablette graphique sur *STF* ? Combien coûte-t-elle ?
6) Pour l'assembleur, est-il nécessaire d'avoir une extension ?
7) Comment recevoir les démos que vous présentez quand on a pas de minitel ? (je pense par exemple à *Punish your machine*).
8) J'ai un pote qui galère en STOS, y a-t-il des bouquins pour l'apprendre, avoir des listings ?
9) Essayez de mettre plus de listings dans *Tilt*, merci.

IMAD

■ *Programmer des démos ? Que voilà une bonne idée.*
*1) et 2) Je te conseille la « Bible » de l'*Atari ST *et les « Livres du développeur », tous deux chez Micro Application, qui décrivent l'ensemble des composants du* ST *et donne de nombreux exemples de leur utilisation. C'est un bon début, même si par la suite tu risques d'avoir besoin de docs plus techniques.*
3) Devpack 2 et Turbo ASM sont les plus répandus.
4) L'assembleur en lui-même est d'une grande simplicité, le nombre d'ordres possibles étant particulièrement limité (par rapport au basic ou au pascal, par exemple). La difficulté vient de la longueur et de la bonne structuration des listings. Pour faire des jeux ou des démos, il est de plus nécessaire de bien optimiser le code pour obtenir des scrollings rapides, etc...
5) Pas à ma connaissance. Mais, même s'il en existe une, les logiciels ne sont pas prévus pour en tirer parti !
6) Pour faire des démos, ce n'est a priori pas nécessaire, mais cela augmentera de toute façon le confort de programmation. Pour les jeux, des extensions ENORMES et un gros disque dur sont en général nécessaires, et ce, quel que soit le langage utilisé.
7) Ouille, cela pose effectivement un problème. N'as-tu pas un ami disposant d'un minitel ? Sinon, il n'y a que les clubs qui puissent t'apporter satisfaction.
8) Bien débuter en STOS, toujours chez Micro-Applications.
9) Le nombre de lecteurs utilisant nos listings étant assez réduit, il nous est difficile d'augmenter leur taille.

Des souris et des ST

Je possède un *Atari 520 STE* depuis 2 ans. Et depuis un certain temps, ma souris répond mal, mais lorsque je bouge la prise dans une certaine position, elle fonctionne presque parfaitement. Mais il faut tenir le fil sans bouger, et cela m'est difficile pour les jeux rapides. Je souhaiterais savoir s'il s'agit du virus inverseur de souris, et si c'est le cas, j'aimerais savoir comment m'en débarrasser. Peut-être s'agit-il d'un faux contact, dans ce cas, pouvez-vous me donner une solution ?

Yann

■ *Je crains qu'il ne s'agisse effectivement d'un faux contact, mais la seule solution que j'ai à te proposer est de ramener ton* ST *à ton revendeur, et de discuter le prix de la réparation avec lui. En effet, les prises joystick (et donc souris) du* ST *sont horriblement mal placées, et surtout sont soudées au clavier ! Cette panne, très fréquente (c'est l'un des principaux reproches qui ont pu être faits au* ST *!), risque de te coûter assez cher... Désolé.*

Remarques

Lecteur assidu de *Tilt*, je t'écris pour te faire quelques remarques. Ayant successivement possédé un *TO8*, un *Amiga*, et enfin, dans un avenir proche, un *PC 386*, 16 MHz, je commence à avoir une certaine expérience.
1) A quand un dossier sur les *PC* ? (que penses-tu de mon futur ordinateur ?) En effet, le dossier du nº 66 est tout de même dépassé ! Surtout si l'on voit l'évolution qu'a connu le *PC* en deux ans.
2) Je pense sincèrement que la guerre *Amiga/St* est finie. *Amiga* a vaincu. Mais commence une nouvelle lutte : *Amiga vs PC*, que pour l'instant le prix des *PC* empêche encore !
3) Les petites annonces sont trop importantes.
4) Ta nouvelle présentation est mieux en couleur, mais elle a perdu de l'ordre et de la clarté : dommage !!
5) Il faudrait rajouter aux notes une note pour le manuel et pour le nombre de disquettes. De plus, une note serait préférable aux étoiles, toujours difficiles à lire.
6) Sesame est une rubrique très mauvaise, je n'y comprend rien !! Pourquoi ne pas faire chaque semaine des cours de programmation débutantd « à ras les pâquerettes » ?
7) Je suis révolté par la fragilité des joysticks : j'en ai cassé 9 en trois ans, dont certains que tu testais comme solides. N'existe-t-il pas un joystick qui puisse durer... ?
8) Pourquoi ne pas faire aussi des hors-séries concernant uniquement les meilleurs logiciels d'une machine en particulier ?
9) Et enfin, bravo à *Tilt*, qui surpasse largement les autres concurrents... Ta nouvelle rubrique Paint box est vraiment très intéressante.

un Tilté dépendant

■ Cela fait beaucoup de questions, je vais tenter d'y répondre de suite...
1) Les dossiers se font au fur et à mesure de l'actualité, des possibilités, etc... Les PC d'aujourd'hui sont effectivement un excellent sujet. Un 386sx 16 me semble parfait pour la plupart des utilisations, c'est un bon choix.
2) Le succès de l'Amiga ne fait aucun doute, mais il me semble exagéré d'enterrer déjà le ST. Pour ce qui est des guerres, il était temps qu'elles s'arrêtent, et j'espère bien qu'il n'y en aura pas entre l'Amiga et le PC !
3) Non. Les réponses aux questionnaires montrent bien que les PA sont une des forces de Tilt.
4) Les goûts et les couleurs...
5) Une note de présentation sera sous peu ajoutée. Les étoiles ont dores et déjà disparu.
6) Nous essayons d'alterner des Sésames « débutants » et des Sésames « pros ». Mais, sur quelle machine, avec quel langage... Il est difficile de tous vous satisfaire !
7) Tu n'es qu'une grosse brute ! En faisant un peu attention, il est possible de faire durer des joysticks plusieurs années ! Le plus solide que je connaisse est le Cobra. Mais il est assez cher (environ 500 F). Je l'ai vu en vente dans les magasins Continent, d'autres doivent le proposer...
8) Si tu savais le nombre d'idées que nous aimerions mettre en pratique, mais qui, faute de temps, restent au placard...
9) Merci !

STE : sous-utilisé !

Je possède un Atari 1040 STE *depuis un an et demi. Je trouve que c'est une très bonne machine, avec ses qualités et ses défauts. Mais je me pose plusieurs questions :*
1) Pourquoi les programmeurs n'utilisent pas les capacités sonores et graphiques du STE ? (4 096 couleurs, entre autres !), qui est capable de bien belles choses (Vroom), et qui a mon avis pourrait arriver aux mêmes prouesses techniques que l'Amiga (scrolling en Full Screen ; 32 couleurs et 50 images/seconde). En clair, pourquoi y a-t-il tant de différences graphiques entre l'Amiga et l'Atari pour certains jeux ?
2) Est-il possible d'imprimer des écrans de jeu en passant par un logiciel ? Si oui, lequel et quel est son prix ?
3) Deluxe Paint IV *sera-t-il disponible sur* STE *? Y aura-t-il un* Vroom II *?*
Anthony

■ *1) Le* STE *est sous utilisé par les programmeurs, pour une raison bien simple : la majorité du parc installé est encore constitué de* STF *! Il reviendrait plus cher de fournir les disquettes pour les deux modèles, et les ventes de produits spécifiquement* STE *seraient très limitées. Certains jeux disposent de quelques couleurs supplémentaires ou un peu plus de musique s'ils sont utilisés sur* STE, *mais il ne s'agit là que d'ajouts mineurs.* Atari *ne faisant actuellement guère d'efforts pour la gamme ST (la* Lynx *semble être leur préoccupation première...), il y a peu de chance de voir cela évoluer dans l'immédiat. Mais, qui sait, il suffirait peut-être qu'un éditeur lance sur le marché un jeu utilisant TOUTES les possibilités offertes par les STE pour lancer le marché...*
2) Si tu peux capturer ces écrans, tu peux les imprimer. Par exemple, Deluxe Paint *permet de sortir ces images en couleur ou en monochrome (en fonction de ton imprimante).*
3) Deluxe Paint IV *n'est pas annoncé sur* ST, *et* Vroom *est trop récent pour qu'une suite soit déjà prévue. Son succès est tel qu'une suite est très probable, mais pas tout de suite (laisse-leur le temps, tout de même !).*

SuperMega-GigaCool

Salut à *Tilt* ! Avant de poser mes petites questions, j'aimerais faire un grand bravo à vos maquettistes ! *Tilt* est devenu supermégagigacool ! Voilà mes questions :
1) combien coûte la carte sonore *Sound Master II*, et avec quelle carte est-elle compatible (*Sound Blaster*) ?
2) Que font des jeux comme *Hare Raising Havoc* dans les hits ? Il n'a que 8 d'intérêt !
3) Pourquoi avoir mis seulement 13 à *Gobliiins* ?
4) Il me semble avoir déjà vu le dessin de Thierry Rivière (dans la rubrique Paint Box « Ferrari » sur *ST*) dans le *Tilt* nº 79 p. 82 ! Zarbi-bizarre...
5) Un jeu *Akira* est paraît-il en préparation chez Psygnosis... Avez-vous plus de détails ?
6) *StormMaster*, *PitFighter*... sont sortis sur *PC*. (et *Ag*, *ST*), et vous n'avez rien testé...
7) A quand un sommaire en début de magazine ?
8) A propos de *Micro-Kids* :
a) Laissez-nous entendre la musique des jeux...
b) Pour le *Micro-Kids* spécial consoles d'avant les vacances, la meilleure console portable, c'est la *GT Turbo*, et non pas la (ho, pardon, le (!!!)) *GameBoy*, ni la *Lynx*, ou encore la *Game Gear* !
c) Le présentateur a dit (à quelques mots près) : « La Néo-Géo est chère et la qualité n'est pas assurée ». Hé bien, c'est faux ! La qualité est très bonne, mais l'intérêt, lui, n'est pas toujours grand !
Kevin

■ *1) La* Sound Master II *est une excellente carte sonore, qui est compatible avec la carte* Ad Lib *et offre en plus une prise Midi, la digit. vocale, etc... Elle n'est malheureusement pas compatible avec la* Sound Blaster, *et tu ne pourras pas entendre les voix digitalisées de, par exemple,* Wing Commander II... *Elle coûte à peine plus de 1 000 F, avec un casque et les câbles Midi.*
2) Quand un jeu est très attendu (comme Roger Rabbit 2*), et que nous considérons qu'il mérite une mauvaise note, il est normal que nous (journalistes) désirions justifier notre appréciation. Où, mieux que dans les Hits, avons-nous l'impact permettant de vous dire « n'achetez pas ce jeu ! Il est très attendu, les personnages sont connus mais il n'est pas vraiment réussi » ? Donc, quand un jeu est très attendu, qu'il soit bon ou mauvais, nous le mettons en Hit.*
3) Comme tu as pu le lire dans l'erratum du nº 99, il s'agissait d'une erreur typo, il a en réalité 16/20.
4) Heu... oui ! Mais, sommes toutes, il avait le droit d'envoyer plusieurs fois son dessin...
5) Ce ne sont pour l'instant que des bruits de couloir... Mais, rien que ces bruits suffisent à nous faire piaffer d'impatience !!! Des détails dès qu'on en a.
6) Storm Master *a été testé dans le dernier numéro, (mais la version* PC *est buggée !) et* Pit Fighter *l'a déjà été sur* Amiga. *Nous n'avons pas encore reçu la version* PC *(à l'heure ou j'écris ces lignes).*
7) ??? Je suppose que tu parles de la liste des jeux testés, car le sommaire est, depuis très longtemps, en deuxième et troisième page de Tilt. *Cette liste est maintenant, elle aussi, en début de numéro. Super, non ?*
8) a) Promis, nous allons faire un effort dans ce domaine.
b) Il me semble pourtant que, pour ce qui est du rapport qualité-prix (je prends en compte la qualité des jeux !), la (pardon, le) Gameboy *est largement en tête ! La* GT Express *est une superbe console portable, mais elle est tout de même assez chère !*
c) De l'art de couper les cheveux en quatre, en 10 leçons ! La qualité d'un jeu et son intérêt sont pour toi deux choses différentes ? Bon, et bien disons que les jeux Neo Geo *sont pour la plupart superbes, et pour la plupart ennuyeux à mourir (il y a des exceptions à ces deux axiomes !).*

PS/2 : dépassé ?

Je me pose des questions sur la qualité de mon ordinateur (*IBM PS/2* modèle 30). Peu avant Noël, j'ai acheté *Monkey Island 2*, et j'ai été très déçu de m'apercevoir qu'il ne marchait pas. Je l'ai alors échangé contre *Croisière pour un cadavre*, qui, lui non plus, ne marche pas sur ma machine. Je téléphone alors chez Delphine Sofware, où l'on m'a expliqué comment faire, mais je n'ai pas compris grand chose : on m'a dit que je devais modifier les fichiers résidents pour alléger la mémoire vive. Pouvez-vous m'expliquer ?
Je me demande si ma machine n'est pas dépassée. Est-ce qu'une version de *Monkey Island 2* (en français, si possible) est prévue pour *PS* ? Est-ce que j'aurai la même surprise en achetant *Indy IV* ?
Nicolas

■ *Je vais essayer de te traduire en mots courants ce que Delphine entend par « alléger la mémoire vive en modifiant les résidants ». La mémoire des PC actuels (le PS/2-30 en fait partie, jusqu'à preuve du contraire) est composée principalement d'un « bloc » de 640 Ko (1 kilo octets = 1 024 octets), qui contient les programmes et permet de les exécuter. En général, les jeux utilisent la plus grande partie possible de*

cette mémoire, et demandent entre 550 et 580 Ko de mémoire vive disponible. Disponible ? Il se trouve qu'une partie des 640 Ko dont nous parlions plus haut est utilisée par le système d'exploitation (le DOS) et par les « résidents ». La partie utilisée par le DOS ne peut que difficilement être réduite, je te conseille pour cela de passer à la version 5 de MS-DOS (si tu utilises la version 4, il est normal que tu manque de mémoire : elle est très gourmande !). Les résidents sont des programmes qui se chargent en mémoire et qui y restent, même si on appelle d'autres programmes après. Ils prennent donc de la mémoire que les jeux ne peuvent plus utiliser. Les gestionnaires de clavier (keyboard.com ou keyb.com) et de souris (mouse.sys ou mouse.com) font partie des résidents, et prennent chacun environ 20 Ko (cela varie avec les versions). Les programmes résidents sont généralement chargés du démarrage de l'ordinateur, et pour cela ils sont inclus dans les fichiers AUTOEXEC.BAT ou CONFIG.SYS, qui sont dans le répertoire principal de ton disque dur (heu... tu as bien un disque dur ?!? Sinon, il est normal que ces jeux ne fonctionnent pas !). Ce sont des fichiers texte, donc facilement éditables (dans le pire des cas avec EDLIN, mais je te renvoie à la documentation du DOS pour son utilisation – bon courage si tu dois l'utiliser !). Si ton CONFIG.SYS comporte plusieurs lignes du type « DEVICE = truc » ou « DEVICE = machin », c'est que plusieurs résidents (on les appelle « drivers » s'ils sont chargés depuis CONFIG.SYS) sont chargés en mémoire au démarrage. Idem pour AUTOEXEC.BAT, sauf que les noms des programmes sont mis tels quels (pas de « DEVICE = »). Tu as a priori les lignes KEYB FR « quelque chose » (ou keybfr en un seul mot si ton DOS est plus ancien), une ligne PATH (qui comporte en général le nom de plusieurs répertoires : la commande PATH ne te prend pas de mémoire, il ne faut donc pas l'enlever). Vérifie que ton AUTOEXEC.BAT contient bien une ligne « FILES = n » où n est égal ou supérieur à 20. Si tout ce dont je viens de te parler est OK, fais un essai avec une disquette bootable. Utilise pour la « fabriquer » la commande FORMAT a : /s. Copie sur cette disquette les fichiers KEYB.COM et KEYBOARD.SYS (ils doivent être dans ton répertoire principal ou dans le répertoire « C :/ DOS ») et crée sur cette disquette un fichier AUTOEXEC.BAT ne contenant que la ligne « KEYB FR ». Laisse la disquette dans le lecteur « A » et reboote. Essaie de jouer. Si ça marche, ajoute éventuellement à ta disquette le fichier MOUSE.SYS et crée un fichier CONFIG.SYS comportant les lignes « FILES = 20 » et « DEVICE = MOUSE.SYS ».
Si cela ne marche pas, c'est que tu as un problème avec ton PC, apporte-le à ton revendeur pour qu'il fasse des essais. Pour ce qui est de savoir si ton PC est dépassé, ce n'est évidemment pas le plus puissant des PC disponibles.
Pour tout te dire, peu de jeux seront correctement utilisables dessus. Mais, si tu peux t'amuser et/ou travailler avec, où est le problème ?

Programmation

Je t'écris car j'ai besoin que tu répondes à un certain nombre de questions :
1) Peux-tu m'expliquer ce qu'on entend par l'expression « un logiciel shareware » ?
2) J'ai l'intention de créer mes propres jeux sur *PC*, avec un langage autre que le basic (que je maîtrise bien, d'ailleurs, mais qui n'utilise pas toutes les ressources de l'ordinateur), peux-tu m'indiquer un langage de programmation qui soit performant, rapide et qui exploite les richesses de mon micro ? Je connais de réputation le *Turbo Pascal* de Borland, je connais aussi le langage C, quelles sont leurs valeurs dans l'optique que je vous décris plus haut ? A ce titre, qu'utilisent les programmeurs professionnels, comme par exemple dans les boîtes comme Origin ?
3) Peux-tu m'indiquer quelles sont les fourchettes de prix de tels logiciels ?
4) J'ignore ce qu'est exactement la POO (Programmation Orientée Objet). Y a-t-il dans les langages que tu conseilles un logiciel qui utilise la POO, qui, dit-on, est l'avenir de la programmation ? Pourquoi est-ce l'avenir de la programmation ?
5) Dans le monde *PC*, il n'y a pas que des *PC 286 VGA* couleur, alors, quand un programme sort sous plusieurs types de formats écran, pourquoi ne donnes-tu pas une photo minimum de chaque format ?

Stéphane

■ Passons directement à tes questions :
1) Un shareware est distribué gratuitement, mais une participation (volontaire) est demandée aux utilisateurs réguliers.
2) Au choix, tu peux utiliser le Turbo Pascal ou le Turbo C++. Si, comme moi, tu aimes bien pouvoir TOUT faire, prend le C. Il nécessite en revanche une plus grande attention et une programmation rigoureuse, sous peine d'obtenir un programme « spaghetti » digne des pires basics. De toute façon, tu auras probablement à faire appel à un peu d'assembleur... Les jeux d'Origin sont programmés en Turbo C, certains autres éditeurs utilisent le Microsoft C... Question d'habitude, je suppose.
3) C'est le principal avantage (avec leur puissance) des produit Borland : ils ne coûtent pas cher. Le Turbo C++ coûte environ 1 500 F. L'assembleur est inclu.
4) La POO est un concept, une idée, qui veut que chaque élément d'un programme, incluant le code et les données, soit indépendant des autres. De plus, chaque élément peut être utilisé de plusieurs façons (on appelle cela la surcharge), et servir de base à d'autres éléments. Cela offre de nombreux avantages, comme la possibilité de réutiliser telles quelles de grosses parties du code, mais cela a aussi ses inconvénients, comme une rigidité accrue et une augmentation sensible de la taille des « petits » programmes (c'est l'inverse dès que l'on dépasse quelques milliers de lignes). C'est une mode, je ne peux pas te dire si elle durera ou pas. Pour ma part, je m'y suis mis un moment, mais je suis depuis revenu à une programmation plus classique.
5) Tu as mille fois raison, mais il est parfois désagréable de faire des photos laides alors que l'on peut en faire de belles... (Il s'agit aussi probablement d'un peu de paresse de notre part).

Sur le poster inclus dans ses pages,
Tilt vous invite à jouer à

CENT NUMEROS D'AVENTURE

Voulez-vous devenir rédacteur en chef de *Tilt* ? Ok, c'est bon, vous êtes engagé ! Mais avant quand même, vous allez devoir faire vos preuves... pendant cent numéros ! Cent numéros de galère infernale dans le Donjon de la presse. Saurez-vous calmer le Lecteur Mécontent ? Abattrez-vous le Magazine Concurrent ? Réparerez-vous la Panne d'inspiration ? Survivrez-vous au Dossier de 75 Pages ? Autant de monstres terrifiants que vous devrez combattre avant d'arriver (peut-être), épuisé mais triomphant, au numéro 100 !

INSTALLATION DU JEU

Nombre de joueurs : 1 à 6.
Matériel : crayon, gomme, et dé. De plus, il vous faudra créer (nous n'allons tout de même pas vous mâcher tout le travail !) 6 cartes MONSTRE de 2,5 × 3 cm représentant :
1/ Lecteur mécontent
2/ Dossier de 75 pages
3/ Article pour hier
4/ Magazine concurrent
5/ Panne d'inspiration
6/ Logiciel infernal
Un conseil, utilisez un crayon léger afin que le nom du monstre n'apparaisse pas en transparence.
Mélangez les monstres faces cachées (avec des gants, le Lecteur Mécontent pourrait vous mordre !) et placez-les aléatoirement en cases 49, 50, 61, 65, 77, 82.

VICTOIRE

Le premier joueur qui tombe exactement sur le numéro 100 avec 3 points d'expérience plus 1 point « T » dans chaque catégorie (sauf Magie) est le rédacteur en chef à vie de Tilt !

TOUR DE JEU

Chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, joue à tour de rôle. Son coup se décompose ainsi :
1/ lancer du dé
2/ modification du lancer de dé avec les « points magiques » (optionnel)
3/ déplacement du pion (combat avec monstre ?)
4/ rajout des points d'expérience gagnés.

L'EXPERIENCE

Chaque joueur a sa propre fiche d'expérience, à établir sur ce modèle :

(1, 2, 3)	Magie	00000000	T
4	Endurance	00000000	0
5	Charme	00000000	0
6	Efficacité	00000000	0
7	Style	00000000	0
8	Infos	00000000	0
9	Lucidité	00000000	0

A chaque tour, vous marquez 1 point d'expérience dans la catégorie correspondant au dernier chiffre de la case où votre pion finit son mouvement. Exemple : votre pion arrive en 54, vous ajoutez 1 point à votre chiffre d'endurance. Votre pion arrive en 19, vous ajoutez 1 point à votre chiffre de ludicité, etc. Vous cochez donc une case supplémentaire. Note : les cases finissant par « 0 » ne donnent rien... Bien fait !
Règle spéciale : vous ne pouvez gagner les points d'expérience de la colonne « T » que dans le dernier T de « TILT »... Juste avant de triompher !

ADVERSAIRES

Si vous finissez votre mouvement sur la case d'un adversaire, vous lui prenez 1 point d'expérience de la catégorie de votre choix. C'est ce qu'on appelle « une saine émulation ». Il efface ce point et vous le notez sur votre feuille.

MOUVEMENT

– Sur le parcours extérieur (Nº 0 à 30), qui représente votre période d'essai, vous vous déplacez obligatoirement dans le sens des aiguilles d'une montre. Si vous passez le Nº 30 (« vous bossez merveilleusement, mais on aimerait en voir un peu plus avant de se décider... »), vous êtes reparti pour un tour, 0, 1, etc.
– Téléportation : les cases 10, 20, et 30 vous envoient directement en case 31. Hasard ? Piston ? Explosion de vos qualités ? En tout cas, c'est le seul moyen d'accéder aux lettres TILT.
– Dans les lettres TILT (Nº 31 à 100), on se déplace comme on veut (mais pas en diagonale). Deux interdictions :
1. passer deux fois par la même case dans un même mouvement (« Qu'est-ce que tu fais ? Tu tournes en rond ? ») ;
2. traverser la case Nº 100 (il faut y arriver exactement. « De la précision ! Toujours de la précision ! »).
– Le joueur lance le dé. Puis il peut utiliser 1 ou 2 points de magie (s'il en a en stock) pour modifier le chiffre du dé. Exemple : 1 point de magie transforme un 4 au dé en 3 ou en 5. 2 points de magie peuvent transformer un 3 au dé en 1 ou en 5. Le joueur efface les points de magie utilisés et déplace son pion du chiffre obtenu.

MONSTRES

Si vous passez sur la case d'un monstre, vous vous arrêtez aussitôt pour le combattre.
Le monstre vous défie dans sa catégorie...
Lecteur mécontent : Charme
Dossier de 75 pages : Endurance
Article pour hier : Efficacité
Magazine concurrent : Infos (exclusives)
Panne d'inspiration : Style
Logiciel infernal : Ludicité
Dans la catégorie en question, faites-vous mousser : multipliez vos points d'expérience par 2. Puis lancez un dé pour le monstre. Comparez les deux chiffres :
– Votre chiffre est supérieur : vous gagnez le combat.
– Egalité : vous gagnez le combat.
– Le chiffre du monstre est plus fort : vous perdez.
Exemple : vous affrontez Le Dossier de 75 pages en catégorie Endurance, où vous avez 3 points d'expérience. Dé du monstre : 5. Vous avez 2 × 3 = 6, il a 5... Vous avez gagné !
Si vous gagnez, vous prenez un point d'expérience supplémentaire dans la catégorie de votre choix. Si vous perdez... vous revenez au Nº 0 (mais en gardant tous vos points d'expérience, on est gentil) !
Note : un monstre vaincu reste en jeu.
Règle spéciale : les monstres des lettres I et L (cases de placement 61 et 77) sont mobiles ! Dès qu'un joueur est entré ou s'est déplacé dans le I ou dans le L, les autres joueurs organisent une conférence de rédaction. C'est-à-dire qu'ils vont essayer de se mettre d'accord pour déplacer le monstre correspondant d'une case (une seule case, pas en diagonale). Si le monstre arrive sur la case du joueur (« Il me faudrait un volontaire pour le Dossier de 75 pages ! ») : combat !

Jean-Michel Maman



283, rue du Fb Saint-Antoine 75011 Paris
Tél : (1) 43.70.82.45 (lignes groupées)

Du Lundi au Samedi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h - Métro : Nation

CONFIGURATION DE BASE S.B.I.

Boitier mini tour : 1 Mo de RAM; 1 lecteur haute densité 3/2; disque dur 40 Mo; 2 ports série; 1 port // et 1 port jeux.

BASE	VGA mono	VGA couleur	S-VGA couleur
286-20	5 690.00 TTC	6 990.00 TTC	7 290.00 TTC
386 SX 16	5 990.00 TTC	7 390.00 TTC	7 690.00 TTC
386 SX 25	6 290.00 TTC	7 690.00 TTC	7 990.00 TTC
386 DX 33 C.	7 990.00 TTC	9 390.00 TTC	9 590.00 TTC
486 DX 33 C.	11 390.00 TTC	12 790.00 TTC	12 990.00 TTC
486 DX 50 C.	15 990.00 TTC	17 390.00 TTC	17 590.00 TTC

OPTIONS SUR LES CONFIGURATIONS SBI

– disque dur 85 Mo : + 990 F
– disque dur 125 Mo : + 1 800 F
– deuxième lecteur : + 450 F
– 1 Mo de RAM supplément : 450 F
– autres : nous consulter

PROMO

SBI 486 SX 33

1 Mo de RAM
Disque dur de 40 Mo
Un lecteur de disquettes 3/2 (1,44 Mo)
Carte VGA 512 ko (1024 x 768)
Ecran S-VGA couleur (1024 x 768)
Carte Sound Blaster II
Souris avec tapis
Un logiciel de dessin et un jeu au choix
DR DOS 6.0

11 990 F TTC

PROMO

SBI 386 DX 33

1 Mo de RAM
Disque dur de 40 Mo
Un lecteur de disquettes 3/2 (1,44 Mo)
Carte VGA 512 ko (1024 x 768)
Ecran S-VGA couleur (1024 x 768)
Carte Sound Blaster II
Souris avec tapis
Un logiciel de dessin et un jeu au choix
DR DOS 6.0

10 990 F TTC

DEPOT VENTES

Toutes nos occasions sont garanties 6 mois
Rachat de votre ancien ordinateur pour l'achat d'un neuf.

PERIPHERIQUES

Souris 3 boutons **150 F** TCC
Sound blaster **1190 F** TTC
Sound blaster Pro. **1990 F** TTC

Imprimantes :
STAR LC20 **1850F TTC**
STAR LC24-10 **2850 F TTC**
Autres nous consulter

Expédition dans TOUTE LA FRANCE
Demandez nos tarifs revendeurs

PROMO

SBI 386 SX 25

1 Mo de RAM
Disque dur de 40 Mo
Un lecteur de disquettes 3/2 (1,44 Mo)
Carte VGA 16 bits 256 Ko
Ecran VGA couleur
Souris avec tapis
DR Dos 6.0

8 390 F TTC

FACILITÉ DE PAIEMENT :

Carte Bancaire, Carte Aurore, Crédit Cetelem. Paiement en plusieurs versements sans frais.

LE DROIT À L'ERREUR :

Si, sous 8 jours suivant votre achat, vous n'êtes pas satisfait, Binaire s'engage à vous remplacer le matériel contre un produit équivalent ou supérieur.



Voici la suite et la fin du premier programme et le début du second...

Heu, je crois qu'on en était là? non?

```
DATA 03, FF, 22, FC, 08, 00, 00, 00, 22, FC, 09,
00, 00, 00, 22, FC, 0A, 00, 00, 00, 50, E9, FF, FF,
42, 99, 51, C8, FF, E6, 41, F9, 0CC1
DATA 00, 00, 1C, D8, 22, 79, 00, 00, 25, 06, D2,
FC, 14, 00, 38, 3C, 01, 80, 70, 00, 72, 00, 74, 00,
76, 00, 36, 30, 00, 00, D6, 70, 0809
DATA 10, 00, D6, 70, 20, 00, C6, FC, 01, 54, E0,
8B, B6, 44, 64, 00, 00, 24, E9, 4B, 45, F1, 30, 00,
36, 00, E2, 4B, 15, 43, 00, 0A, 0AD9
DATA 36, 01, E2, 4B, 15, 43, 00, 06, 36, 02, E2,
4B, 15, 43, 00, 02, 51, EA, 00, 0B, 54, 42, B4, 7C,
00, 20, 6D, 00, FF, BC, 54, 41, 096A
DATA B2, 7C, 00, 20, 6D, 00, FF, B0, 54, 40, B0,
7C, 00, 20, 6D, 00, FF, A4, 20, 79, 00, 00, 25, 06,
70, 00, 72, 00, 74, 00, 36, 3C, 09E6
DATA 03, FF, 4A, 28, 00, 0B, 67, 00, 00, 16, 11,
40, 00, 02, 11, 41, 00, 06, 11, 42, 00, 0A, 51, E8,
00, 0B, 60, 00, 00, 0E, 10, 28, 04EE
DATA 00, 02, 12, 28, 00, 06, 14, 28, 00, 0A, 41,
E8, 00, 10, 51, CB, FF, D2, 4E, 75, 00, 00, 00, 00,
00, 00, 00, 01, 00, 02, 00, 03, 0577
DATA 00, 05, 00, 06, 00, 09, 00, 0E, 00, 16, 00, 20,
00, 33, 00, 50, 00, 88, 00, F3, 20, 79, 00, 00, 24,
FA, D0, FC, 04, 00, 43, F9, 0719
DATA 00, 00, 07, 3C, 30, 3C, 03, FF, 74, 00, B0,
51, 6C, 00, 00, 10, 43, E9, 00, 02, B4, 7C, 00, 23,
67, 00, 00, 04, 52, 42, 11, 02, 0735
DATA 51, C8, FF, E8, 4E, 75, 7A, 00, 1A, 3A, E2,
FA, 0C, 79, 00, 08, 00, 00, 00, 24, 6D, 00, 00, 04,
7A, 62, CA, FA, E3, 12, 0C, 79, 0BA9
DATA 00, 08, 00, 00, 00, 24, 66, 00, 00, 0E, 4A,
39, 00, 00, 00, 29, 67, 00, 00, 04, DA, 85, 0C, 79,
00, 08, 00, 00, 00, 24, 6D, 00, 0434
DATA 00, 0A, 70, 00, 10, 3A, E2, BD, E0, AD, 20,
79, 00, 00, 24, FE, 58, 48, 70, 01, 74, 00, 34, 00,
E9, 8A, 26, 05, 86, C2, 30, C3, 0B3D
DATA 42, 43, 86, C2, 30, C3, 52, 40, B0, 7C, 04,
00, 6D, 00, FF, E6, 0C, 79, 00, 09, 00, 00, 00, 24,
6D, 00, 00, 08, 4E, B9, 00, 00, 0902
DATA 1F, BE, 4E, 75, 4A, 39, 00, 00, 1E, E4, 66,
00, 01, 2C, 50, F9, 00, 00, 1E, E4, 46, FC, 23, 00,
48, E7, FC, F6, 0C, 79, 00, 08, 0B16
DATA 00, 00, 00, 24, 64, 00, 00, 36, 4A, 39, 00,
00, 1E, E5, 67, 00, 00, 84, 42, 38, FA, 19, 21, FA,
E3, C8, 01, 34, 11, FA, E2, 46, 09EA
DATA FA, 1F, 11, FC, 00, 01, FA, 19, 20, 7A, 06,
F6, 30, B9, 00, 00, 02, 54, 51, F9, 00, 00, 1E, E5,
60, 00, 00, 5A, 4A, 39, 00, 00, 0999
DATA 1E, E5, 67, 00, 00, 06, 42, 38, 89, 01, 22,
3A, E2, 1E, 20, 01, 11, C0, 89, 07, E1, 58, 11, C0,
89, 05, 48, 40, 11, C0, 89, 03, 09CF
DATA 06, 81, 00, 00, 08, 00, 11, C1, 89, 13, E1,
59, 11, C1, 89, 11, 48, 41, 11, C1, 89, 0F, 4A, 39,
00, 00, 1E, E5, 67, 00, 00, 16, 0899
DATA 11, F9, 00, 00, 00, 27, 89, 21, 11, FC, 00,
03, 89, 01, 51, F9, 00, 00, 1E, E5, 13, FA, 00, 8C,
00, 00, 1E, E5, 51, F9, 00, 00, 09A8
DATA 1E, E6, 4A, 39, 00, 00, 24, E8, 66, 00, 00,
0E, 61, 00, E7, 12, 61, 00, F2, 1A, 61, 00, F3, 08,
4C, DF, 6F, 3F, 51, F9, 00, 00, 0A4D
DATA 1E, E4, 4A, 39, 00, 00, 1E, E8, 67, 00, 00,
40, 52, 79, 00, 00, 1E, EA, 0C, 79, 00, 02, 00, 00,
1E, EA, 6D, 00, 00, 26, 48, E7, 0856
DATA FC, F6, 61, 00, E6, DC, 61, 00, F1, E4, 61,
00, E6, D4, 61, 00, F1, DC, 4C, DF, 6F, 3F, 42, 79,
00, 00, 1E, EA, 50, F9, 00, 00, 0F79
DATA 1E, E6, 51, F9, 00, 00, 1E, E8, 4E, 73, 51,
F9, 00, 00, 1E, E8, 42, 79, 00, 00, 1E, EA, 4E, 73,
50, F9, 00, 00, 1E, E8, 4E, 73, 0BF9
DATA 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 4A, 39, 00,
00, 00, 29, 67, 00, 00, 2A, 20, 79, 00, 00, 24, F2,
70, 00, 32, 3C, 03, FF, 34, 00, 0500
DATA 54, 42, E4, 4A, B4, 7C, 01, 00, 6D, 00, 00,
04, 74, FF, 0A, 02, 00, 80, 10, C2, 52, 40, 51, C9,
FF, E6, 20, 79, 00, 00, 24, F6, 0B7B
DATA 70, 1F, 22, 3C, 80, 80, 80, 80, 20, C1, 20,
C1, 20, C1, 20, C1, 20, C1, 20, C1, 20, C1, 20, C1,
51, C8, FF, EE, 4E, 75, 4A, 39, 0E41
DATA 00, 00, 00, 26, 67, 00, 00, 72, 0C, 79, 00,
0A, 00, 00, 00, 24, 66, 00, 00, 36, 20, 7A, 05, 90,
70, 00, 22, 00, E1, 89, EB, 89, 06ED
DATA 34, 3C, 00, FF, 76, 00, 36, 3C, 10, 00, 38,
00, E9, 4C, 96, 44, 30, C3, 48, 43, D6, 81, 48, 43,
51, CA, FF, F6, 50, 40, B0, 7C, 0CDA
DATA 01, 01, 6D, 00, FF, D6, 4E, 75, 20, 7A, 05,
5C, 70, 00, 22, 00, E1, 89, 34, 3C, 00, FF, 76, 00,
36, 3C, 00, 80, 38, 00, E2, 4C, 0A3B
DATA 96, 44, 10, C3, 48, 43, D6, 81, 48, 43, 51,
CA, FF, F6, 58, 40, B0, 7C, 01, 01, 6D, 00, FF, D8,
4E, 75, 41, F9, 00, 00, 25, 0A, 0D60
DATA 22, 79, 00, 00, 25, 02, 47, F9, 00, 00, 07,
3C, 2A, 79, 00, 00, 24, FE, 30, 1B, 67, 00, 00, 2A,
20, C9, D0, 40, D0, 40, 20, 35, 0844
DATA 00, 00, 72, 00, 34, 3C, 00, F9, 26, 01, D2,
80, 48, 43, 48, 41, 96, 41, 48, 41, 44, 43, 32, C3,
51, CA, FF, EE, 60, 00, FF, D4, 0C7F
DATA 4E, 75, 41, FA, DF, DC, 0C, 58, 60, 1A, 66,
00, 01, 9E, 20, 18, 22, 18, 24, 18, 26, 18, 41, E8,
00, 0A, D0, 88, D2, 80, D6, 81, 0BBC
DATA 20, 43, 43, FA, DF, D8, 20, 09, 22, 10, 67,
00, 01, 7E, 42, 98, D3, C1, 60, 00, 00, 1E, 72, 00,
12, 10, 67, 00, 01, 6E, 42, 18, 0948
DATA B2, 3C, 00, 01, 66, 00, 00, 0A, D2, FC, 00,
FE, 60, 00, FF, E8, D2, C1, D1, 91, 60, 00, FF, E0,
41, FA, 00, 88, 22, 7A, DF, FA, 0FDE
DATA 20, 18, 67, 00, 00, 7C, 6A, 00, 00, 2A, B0,
7C, FF, FF, 66, 00, 00, 18, 32, 39, 00, 00, 00, 24,
24, 18, 26, 18, 03, 02, 67, 00, 06CC
DATA FF, E0, 20, 43, 60, 00, FF, DA, 20, 18, 24,
58, 24, C0, 60, 00, FF, D0, 24, 58, 26, 18, 22, 18,
67, 00, 00, 1E, 4A, 39, 00, 00, 0A3E
DATA 00, 26, 67, 00, 00, 04, 48, 41, 34, 39, 00, 00,
00, 24, 05, 01, 67, 00, FF, AE, 60, 00, 00, 0A, 26,
58, 4A, 13, 67, 00, FF, A2, 0712
DATA 28, 03, 67, 00, 00, 0E, 53, 84, D3, C4, 28,
09, 44, 83, C8, 83, 22, 44, 24, 89, D3, C0, 23, C9,
00, 00, 00, 1C, 60, 00, FF, 82, 0AE0
DATA 4E, 75, 00, 00, 40, 00, 00, 00, 25, 06, 00, 00,
00, 00, 00, 19, 00, 19, FF, FF, FF, FF, 00, 00, 00,
19, 00, 00, 21, 1E, 00, 00, 05B4
DATA 10, 00, 00, 00, 24, FE, 00, 00, 00, 00, FF,
FF, FF, FF, FF, FF, FF, FE, F0, 00, 10, 00, 00, 00,
02, 52, 00, 00, 08, 00, 00, 00, 0A85
DATA 00, 2E, 00, 00, 00, 00, FF, FF, FF, FF, 00,
00, 41, 00, 00, 00, 24, EA, 00, 00, 01, 00, FF, FF,
00, 00, 00, 00, 04, 00, 00, 00, 077C
DATA 24, F2, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00,
00, 29, 00, 00, 04, 00, 00, 00, 24, F6, 00, 00, 00, 00,
FF, FF, FF, FF, 00, 00, 0659
DATA 04, 00, 00, 00, 24, FA, 00, 00, 00, 00, FF,
FF, FF, FF, FF, FF, FF, FF, 00, 00, 07, E6, 00, 00,
21, 9A, 00, 00, 10, 00, 00, 00, 0AD2
DATA 24, FE, 00, 00, 00, 00, FF, FF, FF, FF, FF,
FF, FF, FE, C0, 00, 40, 00, 00, 00, 02, 52, 00, 00,
46, 50, 00, 00, 25, 02, 00, 00, 0B2A
DATA 00, 00, 06, 00, 06, 00, 00, 00, 00, 00, 20, 79,
00, 00, 00, 14, 0C, 90, 50, 41, 43, 4B, 67, 00, 00,
36, 0C, A8, 4D, 2E, 4B, 2E, 04B9
DATA 04, 38, 66, 00, 00, 7A, 7E, 1E, 70, 00, 4A,
68, 00, 2A, 67, 00, 00, 04, 52, 40, D0, FC, 00, 1E,
51, CF, FF, F0, 72, 0A, E3, A8, 0B01
DATA 23, C0, 00, 00, 00, 20, 51, F9, 00, 00, 00,
54, 4E, 75, 48, 7A, 00, 06, 60, 00, 00, BA, 54, 68,
69, 73, 20, 6D, 6F, 64, 75, 6C, 091F
DATA 65, 20, 69, 73, 20, 70, 61, 63, 6B, 65, 64,
2E, 2E, 2E, 20, 53, 61, 76, 65, 20, 66, 72, 6F, 6D,
20, 41, 75, 64, 69, 6F, 53, 63, 0ABE
DATA 75, 6C, 70, 74, 75, 72, 65, 20, 77, 69, 74,
68, 20, 70, 61, 63, 6B, 20, 6F, 70, 74, 69, 6F, 6E,
20, 6F, 66, 66, 21, 00, 48, 7A, 0BA3
DATA 00, 06, 60, 00, 00, 6A, 54, 68, 69, 73, 20,
6D, 6F, 64, 75, 6C, 65, 20, 69, 73, 20, 6E, 6F, 74,
20, 61, 6E, 20, 41, 75, 64, 69, 0A0D
DATA 6F, 53, 63, 75, 6C, 70, 74, 75, 72, 65, 20,
6D, 6F, 64, 75, 6C, 65, 2E, 20, 53, 61, 76, 65, 20,
66, 72, 6F, 6D, 20, 41, 75, 64, 0BC7
DATA 69, 6F, 53, 63, 75, 6C, 70, 74, 75, 72, 65,
20, 77, 69, 74, 68, 20, 70, 61, 63, 6B, 20, 6F, 70,
74, 69, 6F, 6E, 20, 6F, 66, 66, 0C4E
DATA 20, 74, 6F, 20, 63, 6F, 6E, 76, 65, 72, 74,
21, 00, 00, 3F, 3C, 00, 09, 4E, 41, 5C, 4F, 50, F9,
00, 00, 00, 54, 4E, 75, 42, A7, 094C
DATA 3F, 3C, 00, 20, 4E, 41, 2F, 40, 00, 02, 61,
00, 01, 6A, 4E, 41, 5C, 4F, 4E, 75, 42, A7, 3F, 3C,
00, 20, 4E, 41, 2F, 40, 00, 02, 06E8
DATA 61, 06, 4E, 41, 5C, 4F, 4E, 75, 0C, 79, 00,
08, 00, 00, 00, 24, 67, 00, 00, 0C, 51, F9, 00, 00,
00, 29, 60, 00, 00, 12, 4A, 39, 05F0
DATA 00, 00, 00, 26, 66, 00, 00, 08, 51, F9, 00, 00,
```

```
00, 29, 2F, 38, 00, 08, 20, 4F, 21, FC, 00, 00, 23,
2A, 00, 08, 4A, 38, 89, 01, 0563
DATA 50, F9, 00, 00, 24, E2, 2E, 48, 21, DF, 00,
08, 61, 00, FD, 2A, 20, 79, 00, 00, 00, 2E, 23, C8,
00, 00, 00, 2A, 33, FC, 4E, 73, 0921
DATA 00, 00, 28, 04, 61, 00, DD, BA, 20, 79, 00,
00, 00, 2E, 30, 3C, 03, FF, 0C, 79, 00, 08, 00, 00,
00, 24, 6D, 00, 00, 0C, 22, 3C, 05E1
DATA 80, 80, 80, 80, 60, 00, 00, 08, 22, 3C, 02,
00, 02, 00, 20, C1, 51, C8, FF, FC, 61, 00, F8, 70,
61, 00, FB, 6E, 4E, B9, 00, 00, 0B59
DATA 1C, F8, 4E, B9, 00, 00, 1F, 42, 4A, F9, 00,
00, 00, 60, 66, 00, 00, 08, 4E, B9, 00, 00, 03, FC,
20, 79, 00, 00, 24, F6, 43, F9, 0982
DATA 00, 00, 0F, D8, 45, F9, 00, 00, 0D, 96, 70,
03, 22, 88, 23, 48, 00, 0C, 23, 48, 00, 08, 23, 48,
00, 16, 23, 48, 00, 12, 25, 48, 063A
DATA 00, 08, 25, 48, 00, 0C, 43, E9, 00, 2E, 45,
EA, 00, 2C, 51, C8, FF, DC, 33, FC, FF, FF, 00, 00,
0F, D2, 61, 00, F9, 4A, 50, F9, 0D25
DATA 00, 00, 1E, E6, 46, FC, 27, 00, 61, 00, 00,
88, 33, FC, FF, FE, 00, 00, 0E, 4A, 21, F9, 00, 00,
01, A4, 01, 34, 21, FC, 00, 00, 09EB
DATA 1D, A8, 01, 10, 00, B8, 00, 20, 00, 10, FA,
06, 00, B8, 00, 20, 00, 10, FA, 12, 42, 38, FA, 19,
02, 38, 00, F0, FA, 1D, 11, FC, 098D
DATA 00, F6, FA, 25, 00, 38, 00, 07, FA, 1D, 08,
B8, 00, 03, FA, 17, 46, FC, 23, 00, 4E, 75, 46, FC,
27, 00, 4A, 39, 00, 00, 24, E2, 0A59
DATA 67, 00, 00, 06, 42, 38, 89, 01, 61, 00, 00, 58,
21, FC, 07, 00, FF, 00, 88, 00, 21, FC, 08, 00, 00,
00, 88, 88, 21, FC, 09, 00, 0830
DATA 00, 00, 88, 88, 21, FC, 0A, 00, 00, 00, 88,
88, 46, FC, 23, 00, 4E, 75, 43, F9, 00, 00, 25, A2,
12, F8, 82, 60, 12, F8, 82, 0A, 0AF4
DATA 12, F8, 80, 01, 41, F8, FA, 01, 70, 0E, 12,
D0, 41, E8, 00, 02, 51, C8, FF, F8, 41, F8, 00, 08,
70, 4D, 22, D8, 51, C8, FF, FC, 0F66
DATA 4E, 75, 41, F9, 00, 00, 25, A2, 4A, 18, 11,
D8, 82, 0A, 11, D8, 80, 01, 43, F8, FA, 01, 70, 0E,
12, 98, 43, E9, 00, 02, 51, C8, 0BAA
DATA FF, F8, 43, F8, 00, 08, 70, 4D, 22, D8, 51,
C8, FF, FC, 4A, 39, 00, 00, 24, E2, 67, 00, 00, 06,
42, 38, 89, 01, 4E, 75, 00, 00, 0BC2
DATA 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00,
00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00,
00, 00, 00, 00, 00, 00, 0000
DATA 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 5C, AA,
06, 12, 06, 06, 06, 0C, 08, 0C, 0C, 1C, 04, 04, 04,
04, 04, 04, 04, 04, 04, 04, 04, 01A4
DATA 06, 0A, 2C, 04, 04, 04, 04, 04, 04, 04, 04,
04, 04, 04, 04, 04, 04, 04, 3C, 22, 28, 28, 28, 10,
06, 1C, 08, 16, 08, D0, 1A, 42, 02D2
DATA 06, 68, 06, 0C, 08, 88, 06, 06, 12, 16, 08,
06, 0E, 08, 0A, 08, 08, 0E, 08, 1C, A4, 3E, 01, 01,
DA, 06, 08, 48, 01, D6, 1E, 08, 04C5
DATA 28, 0E, 08, 08, 06, 06, 5A, 06, 24, 08, 3C,
08, 14, 01, 66, 01, CC, 06, 88, 2E, 04, 04, 04, 04,
04, 04, 04, 04, 04, 04, 04, 0A, 035C
DATA 10, 06, 14, 18, 06, 12, 04, 0C, 0A, 38, 34,
0C, 0A, 18, 5A, 7A, 2A, 2C, 42, 06, 88, 06, 2E, 4A,
6A, 42, 06, 06, 2A, 18, 18, 1E, 04B6
DATA 5C, 18, 34, 06, 06, 2A, 18, 18, 68, 46, 06,
06, 2A, 18, 18, 48, 26, 2C, 30, 6E, 3A, 5E, 2A, 2C,
30, 72, 3A, 62, 28, 12, 26, 06, 05EC
DATA 6E, 62, 0A, 30, 12, 0A, 0E, 12, 28, 0A, 08,
0A, 10, 0A, 24, 06, 0A, 3A, 0A, 0E, 08, 06, 06, 1A,
06, 0A, 08, 22, 06, 06, 08, 06, 02AC
DATA 08, 10, 0A, 28, 24, 0C, 70, 06, 06, 06, A6,
2A, 0C, 2E, 0E, 14, 08, 14, 08, 10, 10, 0C, 08, 10,
14, 08, 14, 08, 12, 36, 06, D0, 03E6
DATA 34, 0A, 0A, 0A, 0C, 0C, 10, 06, 08, 0A, 0C,
28, 06, 06, 0A, 06, 06, 06, 30, 0A, 10, 06, 08, 3E,
38, 30, 2C, 00, 00, 28, 00, 60, 02A0
DATA 00, 01, E2, 00, 47, E2, 00, 06, DD, 00, 98,
F0, 00, 00, 00, 00, 04, 0C, 06, DF, 80, 00, 00, 00,
00, 00, 04, 04, 48, C8, 00, 00, 0704
RETURN
```

Aprés avoir tapez tous ces zolies chiffres, nous allons attaquez la pratique.

LISTING N°2

```
' Audio Sculpture Replay Routines
' Copyright 1991 Synchron Assembly et Expose
Software
' Rem: L'utilisation de RCALL au lieu de CALL est
du un à bug "mineur" du GFA 3.60
'     qui peut planter si l'on fait un appel avec la
fonction CALL.
'
'
RESERVE 100000
DIM dummy%(15)
a%=MALLOC(100000)
FILESELECT "","",mname$                    ! Name
of module to load...
IF EXIST(mname$)
  IF a%>0
    BLOAD "cyber.b",a%
prg_base%=a%+28
    '
    'Load the desired module!
    '
    OPEN "i",#1,mname$                 ! Find length
of Module
    len%=LOF(#1)
    CLOSE #1
    b%=MALLOC(len%)                    ! Request
Memory
    IF b%>0
      BLOAD mname$,b%
      {prg_base%+20}=b%      ! Pointer to Start of
Module
      {prg_base%+24}=b%+len%  ! Pointer to End
of Module
      '
      POKE prg_base%+37,8     ! Output Mode
Selector
      ' 0 Internal sound
      ' 1 ST Replay Mono
      ' 2 Centronics Mono
      ' 3 Stereo Internal/Replay
      ' 4 Stereo Internal/Centronics
      ' 5 Stereo Replay/Centronics
      ' 6 Replay Stereo
      ' 7 Replay Professional
      ' 8 STE with full frequency control
      ' 9 STE with quantized frequencies
      ' 10 STE extended to 16-bits
      POKE prg_base%+38,1     ! Volume Control.
0=Off, 1=On
      POKE prg_base%+39,2     ! STE frequency
(0=6.25kHz/1=12.5kHz/2=25kHz/3=50kHz)
      POKE prg_base%+40,49    ! Interrupt
Frequency = 614400 divided by this value
      POKE prg_base%+41,0     ! Oversample.
0=Off, 1=On, only output mode 8
      ' Find The Number of samples used and
request additional memory needed...
      BYTE{prg_base%+96}=0                ! A new
module is about to be used...
      RCALL prg_base%,dummy%()            !
Relocate Code and find amount of memory needed
      topmem%={prg_base%+28}         ! Pointer to
end of bss of the replay routine...
      c%={prg_base%+32}              ! Number of
bytes needed just after the module...
      c%=MALLOC(c%)                  ! Request
Memory
      IF c%>0
        ON BREAK GOSUB exit
        REPEAT
          restart
          REPEAT
            OUT 4,18        ! Turn off mouse to stop
interrupt interference
            ' Start singing!
            z%=prg_base%+12
            RCALL z%,dummy%()
            roonken2
            ~INP(2)
            z%=prg_base%+16              ! Stop now!
            RCALL z%,dummy%()
            OUT 4,8                 ! Turn On Mouse
            ALERT 1,"Choose
Option:",3,"RESTART|CONTINUE| STOP ",r%
          UNTIL r%<>2
        UNTIL r%=3
        ' The end of it all!
        ~MFREE(c%)                   ! Release After
Module Memory
      ENDIF
      ~MFREE(b%)                     ! Release Module
Memory
    ENDIF
    ~MFREE(a%)                       ! Release Replay
Code Memory
  ENDIF
ENDIF
EDIT
```

Il ne manque que les "procedure" et enfin vous allez pouvoir écouter de la superbe musique soundtrack en GFA et en interruption! Mais pour cela, il faudra attendre le prochain numéro. Byebye!

JUJU & CLARKETTE

Complétez votre collection

Bancs d'essai

Dossiers

Challenges

Hits

SOS Aventure

Hors-séries

Solutions

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE *TILT*

A retourner à *Tilt* Service abonnement,
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Vous pouvez également vous procurer ces numéros à *Tilt* à l'accueil : 9-11-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75015 Paris.

Attention, les premiers numéros, jusqu'au 74, et les numéros 77 et 78 sont épuisés.

Je désire recevoir les numéros suivants :

____

____

Nombre de numéros ☐

Somme totale ☐

Je vous adresse la somme de 25 F pour chaque numéro par :

chèque ☐ **mandat** ☐ **à l'ordre de *Tilt*.**

NOM : ______________________

Prénom : ______________________

Adresse : ______________________

____

Code postal : ______________________

Ville : ______________________

Délai d'expédition : 6 semaines.

VENTES

AMSTRAD

Vds scanner-dart pour CPC + K7 + D7 + manuel français-anglais TBE : 400 F. Cher. contact sur ST poss. (VR). **Johan LEVY, 631, chemin des Groux, 78670 Vilennes-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.75.58.71.**

CPC 6128 coul. + meuble + housse + disks + joy + 100 jx (Panza, Tennis, Out Run...), TBE : 1 500 F. **Robert SUM, 200, av. Marx-Dormoy, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 47.85.59.11.**

Vds Amstrad PC 1640 EGA + souris + LOGICIELS JX + professionnels ens., TBE. **Gildas LEBRUN. Tél. : 64.24.35.90.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + nbx jx, le tt (TBE). Ach. : 7 000 F, vendu : 3 500 F... Super affaire. **Alexandre MARTIN, 1, résidence Butte de Paris, 28320 Gallardon. Tél. : 37.31.00.44.**

Vds CPC 6128 coul. + 76 jx + câble télécharg. + 1 joy + 5 disks vier., le tt : 2 200 F. **Matthieu SEVESTRE, 9, rue du Perthuis-d'Antioche, 17137 L'Houmeau. Tél. : 46.50.81.10.**

Vds pour Amstrad ADI tout neuf et jamais servi, à déb. **Frantz MESKINE. Tél. : 84.73.81.63.**

Vds CPC 6128 avec man. + lect. K7 + 30 D7 + jx + manuel + monit. coul. Px : 2 000 F. **Guy POINT-DUMONT, immeuble Berlioz, 38260 Côte Saint-André. Tél. : 74.20.46.74.**

Vds CPC 6128 coul., jx, revues, livre, val. : 5 000 F, cédé : 2 300 F (à déb.). Livr. à dom. sur région 80. Poss. initi. **Frantz HURTEBISE, 179, route de Neuville, 80160 Fossemanant. Tél. : 22.42.03.31.**

Vds CPC 6128 coul. + 60 D7 + mirage + imprim. + écran protecteur + revues + 2 joyrs + manuel : 3 800 F. **Christian BANSSE, 5, villa Lantiez, Paris. Tél. : (16-1) 42.26.51.17.**

Vds CPC 6128 coul., 40 jx, tuner TV, radio-réveil + meuble + joys + 5 D7 vierg., TBE, peu servi : 3 000 F. **John RUFFIN, 55, rue du Régiment de la Chaudière, 14990 Bernières-sur-Mer. Tél. : 31.96.65.44.**

Vds Amstrad (Panza, Kick off 2, ADS, Monaco GP (464) + lect. disqu. 3 1/2, px intéres. **Olivier BOYAVAL, 6, rue du Moulin, 62120 Mametz. Tél. : 21.39.01.27.**

Vds Amstrad CPC 6128 + D7 50. Px : 2 500 F. Vds Gameboy + 5 jx + Lightboy + poch., état neuf. Px : 1 000-1 500 F. **Laetitia TRIBOUILLOIS, 12, chemin de la Vallée, 77910 Varreddes. Tél. : (16-1) 64.34.60.28 (après 19 h).**

Urgent ! Vds CPC 464 K7 + DDI + Mirage Imager + int. TV + nbx jx + kit de télécharg... Px : 11 670 F, vendu : 5 000 F. **Jérôme DURIEUX, 13, rue Evariste-Boussemart, 59990 Préseau. Tél. : 27.25.83.51.**

Vds + de 100 orig. K7 pour Amstrad. Liste ctre envel. timb. Vds Textomat : 120 F. **Sébastien BERTIAUX, 123, rue de Belin, 59500 Douai.**

Stop ! Urgent : vds Amstrad CPC 6128 TBE + jx et util. + joy + copieur + guide + bte, le tt : 1 800 F. **David MAROT, 53, rue Rouget-de-L'Isle, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.91.18.30 (de 19 h à 20 h 30).**

Vds CPC 664 coul. + tuner TV + réveil + 2 joyrs + manuel + nbx jx + bte de rgt, le tt : 1 500 F. **Jean-Michel DRUON, 27, rue de l'Abbé-Groult, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.32.91.49.**

Vds CPC 6128 coul. + joys + dbleur + env. 70 jx + manuels. Px : 2 000 F. **François DUFFY, 18, rue des cascades, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : (16-1) 64.88.85.11.**

Vds 2 jx K7 + 2 util. Val. : 200 F sur CPC 464 & 646. **Tristan SEVERIEN, Circonvallation, 97100 Basse-Terre (Guadeloupe). Tél. : 81.29.22.**

Vds CPC 464 coul. + manuels + 50 jx (orig.) + housse + 1 joy. Px : 1 500 F. **Serge GUEDIN, 40, av. du 8-Mai-1945, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 39.90.85.28.**

Vds pour Amstrad CPC : livres micro application : 100 F pce, Hacker : 200 F, disk, jx, util. : 25 F. **Raymond LEMAZIER, Les Vaux, 50160 Lamberville. Tél. : 33.56.14.91.**

Vds CPC 6128 coul. + joy + manuel + 100 jx, TBE, ordin. neuf. Px : 2 500 F, val. : 5 300 F. **Michael DADOUN, 18, bld Massena, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.86.62.60.**

Vds CPC 6128+ coul., 45 D7, 110 jx, joy. Px : 2 400 F ou éch. ctre Supergrafx + jx. **Sébastien ROBIN, BP 27, 77552 Moissy-Cramayel Cedex.**

Vds nbx jx CPC disc env. Liste sur dem. av. tbre orig. de 50 à 100 F (Manoir, Sect. Defender, Fugitif, etc.). **Virginie LECLERCQ, 576, rue du Fbg de Paris, 59500 Douai. Tél. : 27.96.77.05.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. orig. + manuel + mag. + livres + D7 + bte de rgt, cédé : 1 800 F. **Aurélien GATEAU, 7, rue Prosper-Mérimée, Le Bois La Croix, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (16-1) 60.29.16.15.**

Vds DMP 2160 + matériel TBE : 1 200 F, scanner Dart : 400 F, jx CPC 6128 et Amiga. Dem. liste et tarifs. **Jérôme BRESCHI, cité n° 24, 01590 Dortan. Tél. : 74.77.73.82.**

Urgent vds CPC 464 mono. (anc. mod.) + guide en franç. + nbx jx + joy + prise dble joy + 3 manuels, à déb. : 1 200 F. **Emmanuel WILHELM, 10, allée de Londres, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 87.65.73.38.**

Vds CPC 6128 (TBE) + 23 jx + Ocp. Art Studio + assembl. + imprim. + rubans encreurs + papier : 4 000 F. **Loïc GARNAUD, Vadalle, commune d'Aussac, 16500 Tourriers. Tél. : 45.20.66.46 (le W.-E.).**

Amstrad vds lect. disq. DDI1 : 900 F, carte F0-DOS : 200 F, K7 orig. : 20-40 F, D7 orig. : 50-70 F. **Laurent VANNIER, 55, bld Barbes, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.45.47.**

Vds 464+ coul. + joy + manuel + kit téléch. + 1 cart. (Burn. R.) + nbx jx (T2, Turrican...) + 6 mag., le tt TBE (91) : 2 500 F. **Frédéric CHABANEL, Les Marceaux, 26120 Chabeuil. Tél. : 75.59.06.41.**

Vds Amstrad 6128 + mon. coul. + joy + jx + util. Px : 2 500 F à déb. **Stéphane TOURBIN, 57, rue de Fontenay, 93000 Stain. Tél. : (16-1) 48.22.90.14.**

Vds CPC 6128 TBE + joys + jx + D7 de 2 500 à 3 000 F. **Eric VITTAZ, 8, av. de Stalingrad, 94114 Arcueil. Tél. : (16-1) 47.35.89.81.**

Vds CPC 6128 coul. + 90 jx + D7 vierg. + util. + câble raccord. Minitel, le tt : 2 500 F. **Alexis MEUNIER, 84, bld de Port Royal, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.26.01.31.**

Vds CPC 6128 coul. + jx et util. (orig.). Px : 1 200 F à déb. **Cyrille FRERE, 12-18, rue des bateliers, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.31.67.66.**

Vds CPC 6128 coul., px : 1 500 F + manuel + jx + dbleur + joys + imprim. DMP 2160 (1 000 F) à déb. **Bastien ROSSNER, 10, rue Jules-Lemaître, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 46.28.14.44.**

Vds pour CPC 6128 jx et compils de 50 à 100 F (liste sur dem.). Vds 20 jx Megadrive : 250 ou 300 F ou éch. **Dominique GRENIER, 18 bis, av. de Laon, 02200 Soissons. Tél. : 23.53.62.28.**

Urgent vds Amstrad CPC 6128 coul. + 2 joy + env. 100 jx (TBE). Px : 1 500 F. **Jérémie CHAOUAT, 6, place Salvador-Allendé, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 49.80.46.49.**

Vds CPC 6128 coul. + jx + 1 joy + housses. Px : 1 800 F à déb. **Olivier BOUQUET, 8, rue de la Petite-Arche, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.24.53.58.**

Vds CPC 6128 coul. + jx + joy + manuel, log. dessin + clav. cassette, le tt : 2 000 F. **Eric BENARD, 5, rue Paul-Langevin, 93430 Villetaneuse. Tél. : (16-1) 48.26.17.52.**

Vds Amstrad 6128 + 3 man. + nbx jx + revues : 2 500 F. **Pascal LEUBA, 20, rue Saint-Pierre, 57450 Seingbouse. Tél. : 87.89.39.70.**

Vds CPC 6128 coul. + joy + dbleur de joy + 80 jx D7 + lect. K7 + 5 jx K7 + manuel + éduc. + util., le tt val. : 4 200 F, px : 2 800 F. **Claude DA ROCHA, 1, rue Vidal-de-la-Blache, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.61.92.22.**

Vds 45 jx pour CPC cassette et logiciel, gar. neuf d'orig., le tt : 350 F, PC liste ctre tbre. **Roger LORRAIN, 23, rte de Fretterans, 71270 Pierre-de-Bresse. Tél. : 85.72.82.12.**

CPC 6128 coul. + imprim. DMP 2000 + nbx jx + manuel. Px : 2 500 F. Px à déb. **Jérémy PEPIOT, 26, rue de Brazza, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.74.75.61.**

Vds CPC 6128 coul. + joy + souris + nbx jx, le tt en TBE. Px : 1 800 F. **Cedric PEROTTO, rte de la Gare, 38430 Moirans. Tél. : 76.35.46.41.**

Vds CPC 6128 coul., joys, revues, nbx jx, btes rgt, disks vierg. : 1 800 F. **Ludovic OLIVIER. Tél. : 39.85.50.05.**

Vds CPC 464 coul. TBE + 70 jx + 7 livres util. + 2 joy à 1 800 F ou éch. ctre A500. **Laurent AUTIER, 2, av. du Moulis, 33127 Martignas. Tél. : 56.21.48.70.**

Vds CPC 6128 coul. + jx + man. + revues + pist. (magnum), BE. Px : 1 500 F. **Nicolas HEU, 4 bis, chemin du Lavoir, 77400 Thorigny. Tél. : (16-1) 64.30.15.34.**

Vds CPC 6128 coul. + jx + joy + pist. Magnum + 5 D7 vier. + Tilt série 1989 et 1990, val. : 5 000 F, px : 2 800 F. **Sylvain MIRAILLES, 12 bis, rue Jean-Bouin, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.61.71.41 (ap. 19 h 30).**

Vds lect. Jasmin 5 1/4 dble face pour CPC 464/664/6128 + 55 D7 + btier rgt, à déb. **Fabien CLAIR, 13, chemin de la Mexel, 88400 Gerardmer. Tél. : 29.60.06.76.**

Vds CPC 6128+ parf. état + nbx jx + manuel + joy + multiface 2. Val. réelle : 5 300 F, vendu : 3 300 F. **Fabrice GRANDGUILLOTTE, 4, rue des Mourets, 50460 Querqueville. Tél. : 33.03.96.26.**

Vds CPC 6128+ coul. + kit téléch. + jx (Heroquest, BAT, Mortville Manor, Les Stars...) + revues (rég. Aix/Marseille) : 2 500 F. **Corinne HERVE, Beauséjour, chemin de l'Olivette, quartier Repentance, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.21.91.41.**

Vds CPC 6128 coul. + adapt. TV + DMP 2160 + 40 disks, nbx jx orig. : Castle Master. Px : 2 800 F. **Antoine PERRIN, 3, allée Jean-Monnet, 21600 Longvic. Tél. : 80.66.19.63.**

Vds jx pour Amstrad 464 + monit. mono. pour 464, jx entre 40 et 80 F, monit. : 400 F. **Alexis FEURTE, 9, rue de Villeneuve, 02200 Soissons. Tél. : 23.53.22.30.**

6128 coul. + souris + joy + nbx log. + kit télécharg., urgent, cédé : 1 700 F, TBE (à déb.). **Jérôme POULTIER, 31, rue Georges-Clemenceau, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 39.52.66.33 (ap. 18 h).**

Vds Amstrad 6128 + 10 jx : 1 990 F. Vds Gameboy + 5 jx : 990 F (à déb.). **Yann BERTHOLET, 6, rue de Strasbourg, 94510 La Queue-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.93.19.61 (à 20 h).**

Vds Amstrad CPC 464 + lect. de D7 + nbx jx + joy. Px : 3 000 F. **Sylvie CRESPEAU, 128, rue Carnot, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 47.72.45.44 (ap. 18 h).**

Vds CPC 6128 coul. + joy + imprim. DMP 2000 + nbx jx et util. : OCP, Art Studio, textomat + revues, TBE : 3 000 F. **Marc-André ALLARD, villa la Chalosse, 2049, av. de la Grande Armée, 83300 Draguignan. Tél. : 94.68.78.11.**

Vds CPC 464 + monit. coul. + lect. disk + joy + Mirage Imager + synthé. vaol + nbx jx, cass., disks + revues, TBE : 2 900 F. **Ludovic BARDE, 8, rue de Tunis, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.20.00.17.**

Vds CPC 6128 + imprim. + jx + 3 man. + util. : 3 000 F, px à déb. **Nicolas VINATIER, Le Peuch, 19270 Ussac. Tél. : 55.86.12.14.**

Vous avez Macadam Bumper sur CPC ? Vds Flip Terminator 2, super graph. ! photos et rens. ctre un tbre. **Sacha POVSE, 38, rue d'Haubourdin, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.26.27.11.**

Vds CPC 6128 disq. monit. coul. + nbx jx et log. éduc. Px à déb. (env. 2 000 F). **Stéphane DARTEYRE, 1, rue Emile-Guyou, appt 151, 31400 Toulouse. Tél. : 61.25.44.00.**

Salut, vds jx orig. pour Amstrad CPC 6128 disk : 50 F pce (Dragon Ninja, Sim City, Kick Off 2...). Dem. liste. **Cédric DELPLACE, 2, rue Delsaux, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.30.21.43.**

Vds Amstrad CPC 464 + monit. coul. + 4 jx + 1 joy, le tt : 900 F à déb. **Didier GRAIRE, 20, rue Raymond-Morel, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.14.78.73.**

Imprim. Amstrad DMP 2160 + manuel + papier. Px : 1 000 F et SMS + pist. + 5 jx BE sauf man. Px : 500 F. **Sébastien BORET, 1, allée de l'Aube, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.51.60.79.**

Vds CPC 6128 coul. + joys + dbleur + env. 70 jx + manuels. Px : 2 000 F. **François DUFFY, 18, rue des cascades, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : (16-1) 64.88.85.11.**

Vds CPC 464 + écran coul. + manuel et revues + joy + plus de 200 jx, le tt en TBE : 1 500 F. **Denis CLOAREC, 41, bld J.-J.-Rousseau, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.92.39.95.**

Vds 2 Amstrad CPC 6128 coul. et 464 coul. aux px de : 1 400 et 950 F + jx état neuf, super. **Julien ACKERMANN, 43, rue Saint-Placide, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 42.22.59.57.**

Vds Amstrad CPC 6128 + 2 man. + dbleur + 50 mag. + bte + 7 D7 vierg., val. : 5 500 F, vendu : 2 300 F. **Pierrick LECOMTE, 4, rue du Fort, 80250 Hallinvillers. Tél. : 22.42.71.29.**

Vds Amstrad CPC 464, BE + 15 K7, px : 800 F. **Bernard SERRANO, Le Carthage, bât. Annibal, 83320 Carqueiranne.**

Vds monit. coul. Amstrad 6128, px : 700 F. **Jocelyne AZOULOS, 184, av. Paul-Cezanne, rés. Cottage, bât. C, 06700 Saint-Laurent-du-Var. Tél. : 93.14.19.01.**

Vds Sinclair ZX Spectrum + 2 (par Amstrad), lect. K7 incorporé + 2 joys + une cent. de jx : 1 500 F. **Cyrille JEAN, 2, av. des Galoubets, 30320 Marguerittes. Tél. : 66.75.43.10.**

Urgent ! Vds 6128 coul. + tuner TV + radio-réveil + joy + jx : sacrifié. **Fabrice MAZURKIEWICZ, 4, rue du Routy, Ressons-le-Long, 02290 Vic-sur-Aisne. Tél. : 23.74.23.39.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV 6 chaînes + 120 jx + 1 man. + nbx mag. + manuel. **David MERLE, 24, rue Emile-Zola, 71450 Blanzy. Tél. : 85.68.28.99.**

APPLE

Vds IIC, monit., 2 lect. sup. écran, 80 coul., chat mauve, Imagewriter, souris, joy, docs, disks : 4 000 F. **Olivier SIGOGNE, 6, rue Fabre, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 60.13.38.47.**

Vds Apple IIGS, 1024 Ko, coul., 2 lect. : 5 1/4 et 3 1/2 + 2 joy + nbx log., vendu : 5 000 F, urgent ! **Olivier BUCHARD, 43, rue des Fusillés-Civils, 59360 Le Cateau. Tél. : 27.77.81.20.**

Vds IIC, joy, souris, ttx, 100 jx + orig. : 1 500 F. **Philippe CORNET, 17, av. de la Division-Leclerc, 78410 Aubergenville. Tél. : (16-1) 30.90.06.39 (ap. 20 h).**

Vds IIe + 2 drives + écran HD + souris + carte PC 4 MHz + imprim. Imagewriter + orig. : 4 800 F à déb.. **Arnaud VIGUIER, Le Moulin, 61130 Ige. Tél. : 33.83.65.36.**

ATARI

Vds jx orig. (bte + not.) sur STE ! Px : 100 F (Powermonger, Murder,...). Cher. aussi DCK. **Grégory RHODE, 7, place du Maréchal-Leclerc, 02400 Château-Thierry. Tél. : 23.69.13.97.**

Vds Atari 1040 ST + monit. coul. SC1425 + 70 disqu. Px : 4 000 F. **Nicolas ou Sylvain. Tél. : 75.40.40.21.**

Vds 520 STE 1 Mo (01/91) + souris + jx (Vroom, Elvira...). Px : 2 600 F. **Patrice RIVERO, 5, rue Guy-de-Maupassant, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.21.75.55.**

Vds jx ST, 1 300 titres à votre disp. Dem. liste. **David ROSELL, route de Paris, 82350 Albias.**

Vds Atari 520 STF/DF TBE, joy, souris, 35 disks orig., 150 disks (Lotus 2, Vroom, Dble Dragon 3) et util. (3D Const...). Px : 2 500 F. **Cyril ETIENNE, 59, rue Louise-Chenu, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : (16-1) 45.69.00.09.**

Vds Atari Mega STE (4 Mo/48 Mo) avec monit. mono. et second lect. ext. : 8 000 F. **Laurent KATZ, 14, rue de Thionville, E3, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.45.96.07.**

Vds 520 STF coul. + 150 disks (jx + util.), joy + livre GFA + Imprim. + meuble : 4 000 F à déb. **Vincent LAFARGUE, 29, av. Pierre-de-Ronsard, 94420 Le Plessis Trévise. Tél. : (16-1) 45.94.33.36.**

Vds jx sur ST à très bas px. Ech. orig. tte la France. Déb. appréciés autant que pro. **Reynald BIAU, 42, rue Blomet, 75015 Paris.**

Vds orig. STE : 50 F pce : Bomber 2D, Atomic, Robot Kid 2D, After the War, X-Out, Crack Down, Chase HQ, etc. **Pierre RICHARDOT, 30, rue de la Grande Côte, 88340 Le Val d'Ajol. Tél. : 29.30.60.05.**

Vds orig. Atari ST : Midwinter 2 : 200 F, 3D cons. kit : 300 F, Armour Geddon : 100 F, Flight of Intruder : 200 F, F15. **Anthony DRONNEAU, 26, rue Dauzats, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.51.50.64.**

Vds jx Atari ST (Mig 29, Pro Tennis, BMSX Simulator, Treasure Island, Dizzy) neufs (jamais servi) : 60 F les 4 jx. **Pablo SERVIGNE, 14, rue Roger-Hamon, 78112 Fourqueux (région parisienne). Tél. : (16-1) 30.61.14.71 (ap. 19 h).**

Vds jx neufs sur Atari STE : Final Fighth : 180 F, Great Courts 1, Ivanhoe, Thunderbolt : 120 F. **Frédéric BENDANO, 8, parc Jean-Mermoz, 13008 Marseille. Tél. : 91.22.74.37.**

Vds Atari 520 STF (1 Mo) + lect. ext. 3 1/2 + nbx jx + souris neuve + câble Hard copieur : 3 500 F. **Stéphane TORTOSA, cité GM, H5, esc. 42, 77022 Melun. Tél. : (16-1) 64.52.57.22.**

Vds jx sur ST à un prix sidérant, rép. + liste ass. **José MUNOZ, BP 3, 89010 Auxerre.**

Vds jx pour ST très peu cher. Dispo. : 2 000 titres ! et en plus c'est sér. Rép. ass. **Bruno DUGAS, rue du 18-Juin, 82350 Albias.**

Vds Atari 520 STF + lect. ext. + mon. coul. + nbx jx orig. + Free boot + joys + nbx livres : 3 500 F. **Tony CEPISUL, domaine de la Tuillerie, 16, allée du Cèdre, 94450 Limeil Brevanne. Tél. : (16-1) 45.95.10.21.**

Jeu orig. Chaos Strikes Back sur ST + donne Dungeon Master Editor, le tt : 100 F port compris. **Eric DREYFUSS, 16, rue de Pigelée, 41000 Blois. Tél. : 54.42.08.39.**

Vds Atari Mega ST (2 Mo) + imprim. + nbx jx + Basic : 6 500 F (à déb.). **Olivier FRAYSSE, 7, rue Pasteur, 01100 Oyonnax. Tél. : 74.77.44.27.**

Vds jx sur ST poss. : Megalomania, Simpson, Hudson Hawk. Ecrire. **Jean-Christophe DUMAS, 4, bld Philippon, 13004 Marseille.**

Vds 520 STE + nbx jx + joy + souris : 200 F. **Fabrice GUIFFARD, 6, bld de la Seine, 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.71.86.52.**

Vds 520 STE + mon. coul. + souris + joy + nbx jx, TBE : 3 700 F ou 4 000 F avec imprim. Panasonic KX-1081. **Jean-Jacques MONROSE, 10, rue des Belges, 76160 Darnetal.**

Vds Atari 520 STF dble face TBE + souris + joy (Cobra,...) + jx orig. : 1 300 F à déb. **Nicolas DAHAN, 10, bld Edgard-Quinet, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.64.82.**

Vds imprim. Atari SMM804, état neuf, px honnête et vds Amiga 500 neuf ss gar. + extens. 512 Ko. **Philippe PAULEAU, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.40.82.**

Vds Atari 1040 STF + mon. coul. SC1224 + joy + souris + jx TBE, peu servi, le tt : 3 800 F. **Olivier RICARD, 9, av. J.-B.-Clément, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 41.08.03.00.**

Atari XL/XE ou ST vds ou éch. prg. orig. sur K7 ou disq., rép. ass. **J.-F. TEIGNY, 24, av. des Grands Godets, 94500 Champigny-sur-Marne.**

Vds 520 STE + monit. coul. + nbx jx + souris + joy + disks vier., le tt : 3 500 F. **Laurent BRISTIEL, 22, résidence Gericault, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.21.06.**

Vds cart ; Popeye pour Atari 2600, cart. neuve : 60 F encore ss embal., les autres : 50 F. **Frédéric GUIMARD, 15, rue Hoche, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.45.74.**

Vds ou éch. jx pour 520 STF : Another World, Cadaver, Starblade, Fetiche Maya, Drakkhen, Maupiti, etc. **Laurent TISSANDIER, 8, av. de la Première Armée, 63400 Chamalières. Tél. : 73.34.80.98.**

Informaticien vds log. Atari/Amiga orig. à moins de 150 F (Maupiti, T2, DP IV...). **Jacques BESSET, Le Grand Pavois, chemin des Basses Breguières, 06600 Antibes. Tél. : 93.20.42.42.**

Vds 520 STF étendu à 1 Mo + monit. coul. + 4 joys + nbx jx et revues + Freeboot : 3 500 F à déb. **Julien DENIAU, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.44.82.**

Arrêtez de vdre vos ST et ach.-moi plutôt des jx pas chers : Robocop, WWF, JGE, Zoubida. **Laurent et Jérôme LEGUILLERMITE (chez Mme Rebmann), 52, rue Gaultier, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.88.63.72.**

Vds Atari 1040 STE 2 mega + monit. coul. SC1435 (gar. déc. 92) + 50 disks (Vroom, etc.) + joy. Px : 4 800 F. **Francis CORREGE, 11, rue Auber, bât. A, 59000 Lille.**

Stop ! Vds jx sur ST (Panza, Prince of P., Lotus, Maupiti), bonne aff., très bas px, liste sur dem. Vite ! **Bruno THEVENON, 104, rue Eugène-Brosse, 42420 Lorette. Tél. : 77.73.28.23 (ap. 17 h 30).**

Vds Atari 520 STE + monit. coul. + joy + orig., Croisière P. Un. C., DM, CSB, Hero Quest, le tt 11 mois, TBE : 4 600 F. **Sylvain BERTRAND, Georfans, 70110 Villersexel. Tél. : 84.20.25.39.**

Pour Atari XL-XE vds Tabtact + log., lect. XC10 : 300 F le tt. Imprim. 1029 + 4 rubans : 600 F + port, K7 et cart. **Pierre TOUVRON, 29, rue Voltaire, 17430 Tonnay Charente.**

Vds 1040 STF (état neuf) + souris + tapis + joy + 60 disks de jx et util. + btes rgt, laisse à 3 000 F. **Antony SOPENA, Bel Air, 32000 Auch. Tél. : 62.05.49.14.**

Atari vds orig. : F19, F16, Les Voyageurs du Temps, Team Suzuki, GP500, Vroom, Master Sound 2, compile NRJ, etc. **Eric CHARTIER, 11, rue de la Borde, 37100 Tours. Tél. : 47.51.05.03.**

Vds jx Atari ST orig. : Balance of Power, Sim City, Supremacy, Star Command, Star Treck : 150 F chaque. **Laurent OLIVIER, 3, rue Adéodat-Boissard, 21000 Dijon. Tél. : 80.43.19.11.**

1040STF : 2 000 F, monit. coul. : 2 000 F, monit. mono. : 1 000 F, imprim. STAR NL10 : 1 500 F, 9 jx orig. : 900 F le tt TBE : 6 500 F. **Philippe GUILLOUX, Ecole des Lions, 77183 Croissy-Beaubourg. Tél. : (16-1) 60.05.83.79.**

Atari 520 STF + monit. coul. + SMM804 + 40 disq. (jx, util.) + joy : 4 000 F. **Marius GOLETTO, La Ribassiero, Bloc D2, 8, chemin du Lac, 06130 Le Plan de Grasse. Tél. : 93.66.23.54.**

Vds Atari 520 STE, monit. coul., joy, 100 disks pleins, bte, le tt TBE : 3 600 F. Appelez vite. **Laurent DUPONT, 20, av. Armand-Rousseau, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 44.75.00.91.**

Vds Atari 520STE + mon. Atari coul. SC1425 + imprim. Citizen 120D + meuble inf. + très nbx disks + revues (70) : 6 990 F. **François, 91310 Longpont-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.01.38.95.**

Vds Atari 130XE + drive 1050 : 950 F, 100 jx + joy : 150 F. **Emmanuel LAMOUR, 20, rue Nantaise, 35000 Rennes. Tél. : 99.31.39.07.**

Atari 1040 STE + écran SM 124 : 2 700 F, DD 30 Mo : 1 500 F, imprim. Epson, 24 aig. LQ500 : 2 000 F. **Philippe BAUDOUIN, 18 bis, rue Denis-Lavogade, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.81.08.88.**

Vds Atari 520ST + lect. ext. dble face + écran coul. + nbx jx (Lemmings, Elvira, Indy 3, F15, ST2), le tt : 3 500 F. **Thomas LE PARCO, 139, bld de Champigny, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : (16-1) 48.89.19.74.**

Atari vds educ., util., jx, demos et bcp de docs. Px bas. Annonce très sér. A très bientôt. **André SEINGIER, 19 bis, rue du Bazinghien, 59000 Lille. Tél. : 20.92.80.45.**

Vds jx sur STF/STE, bas px. Liste ctre 1 tbre à 4 F ou 1 disk vierge. **Michel DESCHAMPS, 39, rue Courbet, 24000 Périgueux. Tél. : 53.09.81.59.**

Vds pour Atari ST : Le livre du développeur, tome 1 (160 F), Le langage machine (110 F), exc. état. **Sylvain AUBINEAU, 67, rue du Pontereau, 44300 Nantes. Tél. : 40.49.07.72.**

Vds pour STE-STF, Mega-TT, Exonathan franç., math. et anglais (niv. 3e) : 100 F pce ou 250 F le tt. **Stéphane DUBOIS ? 9, allée des Thuyas, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.68.16.48.**

Vds ou éch. jx orig. sur ST : BAT, Croisière, P 1 CAD, Batman, Gunship, Op. Stealth, Full Met, Loom, Monkey ISL, etc. **Michel PENFEUNTEUN, 3, rue Gabriel-Faure, 29800 Landerneau. Tél. : 98.85.20.57.**

ST vds ou éch. nbx jx : Final Conflict, Manchester 2, Raiders... Cher. Monkey Island, Hunter (env. 100 F). **Jean-Luc DOTHEE, chemin des Bouères, 63430 Pont-du-Château. Tél. : 73.83.14.21.**

Vds 520 ST + coul. + lect. ext. + souris neuve + 200 D7 + btes + tapis : 4 500 F. Vds 520ST + 200 D7 + btes : 2 500 F. **Mickaël POULIN, 14, cité J.-B.-Bonheure, 76190 Allouville-Bellefosse. Tél. : 35.96.06.75.**

Vds 1040STF + SC1224 + SM124 + inv. video + 2 joy + 150 disks (jx et util.) + nbreuses docs : 4 500 F à déb. **Pierre CORNEC, 31, rue Carvès, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.56.61.23 (ap. 20 h).**

Vds STF 1040 (jx, souris, joy) : 2 700 F, monit. coul. : 800 F, monit. mono. (émul. Mac) : 1 000 F, lect. ext. : 650 F, imprim. :1 000 F. **Frédéric SURGAND, 44 bis, rue Marignan, 13007 Marseille. Tél. : 91.31.65.75.**

Vds 520 STF + souris + 30 jx + 3 util. : 2 000 F. **Yves MARINKOXIO, 2, square Henri-Dunant, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 43.64.46.41.**

Vds Atari Mega ST2 + 28 jx + tapis + souris + joy + livre + prise TV, px : 4 000 F + disk Language. **Roger BORDJAH, cité Jules-Auffret, T7, appt 715, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.30.76.53.**

Vds orig. sur ST (Chaos Strikes, Back, Thunder Blade et Super Wonderboy), le tt : 100 F. Vds 350 disks vierges pour 700 F. **Yannis TERPREAULT, 151, rue des Violettes, 49400 Saumur. Tél. : 41.67.40.12.**

Affaire ! Vds Atari 1040ST + monit. coul. + disk. + livres + docs, cédé pour 4 500 F. **Philippe PIERNOT, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.64.17.25.**

Vds Atari 520 STF TBE + 80 disq. + Track Ball + 1 joy. Px : 2 500 F. **David BARRAUD, av. de brianne, 69480 Anse. Tél. : 74.67.07.35.**

Vds STE 1M + lect. 3 1/2 + 2 joy + livre ass. 66000 du ST + 350 disks jx, demo, source, initiation + ST Mag. + Blitz, à déb. **Antoine BACHELAY, 977/1, av. de la République, 59760 Marcq-en-Baroeul. Tél. : 20.72.65.38.**

Vds 520 + monit. coul. + 150 jx + 1 joy + souris + btes de rgt + 30 revues. **Geoffroy MONTEILHET, 180, av. de la Maréchale, Plessis Trévise.**

Vds 1040 STF monit. coul. + 60 disks, 2 joy, housse : 3 500 F, Midwint 2 : 200 F ; Chic Mouse : 200 F, le tt : 3 700 F. **Patrice MATIGNON, 41, rue de la Colline, 11300 Limoux. Tél. : 68.31.19.07.**

Drive 1050 Atari XL/XE + log. + tabl. tact. : 1 000 F, VCS 2600 + 14 kt : 700 F, CBS + 24 jx : 1 500 F. **Nicole NAXOS, 4, rue de l'Ormeteau. Tél. : 64.48.49.66.**

Vds Atari 1040 STF + monit. coul. + émulateur PC + Dos 4.01 + jx + souris + joy. Px : 5 000 F à déb. **Pascal JARDIN, 1, résidence des Acacias. Tél. : 64.57.35.66.**

Vds Atari 520STF DFDD (nouvelle ROM) + livres + joy + souris + jx + omicron. Px : 2 200 F. Vds Ultimate + Ring : 600 F. **Frédéric PETTINE, 20, rue Joseph-Delon, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.38.86.**

Vds clavier Atari 520STF + jx + util. Px : 2 000 F avec prise Péritel. **Pascal DEVAUX, 35/21 rue de la Frégate, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : (16-1) 64.88.82.26.**

Vds Atari 520 STF + monit. coul. + souris + nbx jx + util. + émulateur PC, cédé à 2 600 F. **Frédéric MEURILLON, 318, rue du Rouge-Manchon, 62136 Lestren. Tél. : 21.26.11.19.**

Vds Atari 520 STE (ach. le 06/90) + 2 joy + 40 jx + tapis souris + bte de rgt, disq. (80) : 2 000 F. **Sébastien CHARTIER, 10, rue Léon-Moussinac, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.77.81.14.**

Vds Atari 2600 + 15 jx + 2 man. très peu servi, à saisir. Px : 1 400 F, vendu : 700 F à déb. **Noël BETHENCOURT, 1, rue de Londres, 69140 Rilleux-la-Pape. Tél. : 78.88.53.47.**

Vds 520 STE 1 Mo, TBE + joy + jx + util. + livres : 2 000 F. **Arnaud FRYSON, 28, vallée de l'Yser, 59248 Esquelbecq/ Tél. : 28.65.70.44 (le soir).**

Vds log. orig. pour atari ST. Atomic, Robot Kid et Lemmings : 100 F chacun. Ech. poss. **Jeoffrey BOCQUET, résidence Galois, pavillon C, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.43.43.67.**

Vds Atari 520STF (TBE) + Sentinel (jeu) + GFA-Raytrace

+ Track-Ball Atari : 2 200 F. **Christophe CASSEZ, les Saisons, 34, av. Georges-Clémenceau, 83120 Sainte-Maxime. Tél. : 94.43.89.29.**

Vds jx STF/E à très bon px. Vds orig. Swap : 200 F (neuf 12/91), Dongeon Master, Maupiti Island, Disector : 150 F. **Thierry ZENNARO, 53, rue G.-Braque, 82000 Montauban. Tél. : 63.93.37.43.**

Affaire ! vds 520 STF + monit. coul. + 7 orig. + 30 disks à choisir + docs + 2 rallonguers + livre : 3 000 F. **Fabien HAXAIRE, 3, chaussée brunehaut, 59277 Rieux-en-Cis. Tél. : 27.37.00.37.**

Vds jx Atari STF(E) à petit px. **Arnaud VALETTE, 988, av. de Montech, 82000 Montauban. Tél. : 63.66.00.73 (le W.-E.).**

Vds jx sur ST/STE (Adv. Tennis, Moktar, Hudson Hawk, Micropose Golf, etc.). **Eric PICHON, La Bufetrie, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.53.39.70.**

Vds Atari 520STF DF + souris + tapis souris + 130 jx + joy + télé coul. Px : 5 000 F à déb. **Thierry PERRIOT, 29, av. de la Grande-Brosse, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.16.96.47.**

Vds 1040 STF + monit. coul. + 2 joys + 10 jx + Superbase + Calcomatz + Beckertext 2, val. : 8 800 F, px : 4 500 F. **Alain SEGAS, 3, rue Jules-Vallès, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.79.98.88.**

Vds jx pour 520 et 1040 STE. Px très bas, liste sur dem. Rép. rapide et sérieuse. **Gérard CONCHE, 33, rue André-Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.**

Vds 520STE + 1 Mo + joy + souris optique + 100 jx + 50 util., BE, px : 3 500 F à déb. **Stan ALBOUY, 22-32, rue Léon-Martine, esc. B3, 92290 Châtenay-Malabry. Tél. : (16-1) 46.61.33.60.**

Vds pour tt Atari ST le digitaliseur de sons ST, replay 4 neuf pour 300 F, frais d'envoi ! compris ! **Davy EA, 12, clos du Sylthes, 95800 Cergy. Tél. : (16-1) 30.38.08.69.**

Vds et éch. sur STE : Goblins, Turrican 2, Toki, Monkey Island, Armour Geddon, Powermonger : 200 F à déb. **Sylvain AUGELON, Foyer Chanliau, apt 5, 71200 Le Creusot. Tél. : 85.55.18.70 (ap. 19 h).**

Urgent ! Atari 520SSTF DF + écran coul. + 1 joy + orig. récents + doc. util. Px : 2 800 F, BE. **Laurent BONARDI, 6, impasse Courbet, 57750 Polschviller. Tél. : 87.92.69.31.**

Vds Atari 520 STF (gonflé à 1 Mo) + monit. coul. Philips + jx : 4 000 F à déb. Vds hard disk 60 Mo. **Arnaud THOMAS, 56, rue du Fossé Vert, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 48.80.49.34 (ap. 18 h).**

Vds Atari 520 STE, TBE General + 1 joy + 1 bte de rgt + 100 jx orig. (1990-1992), cédé : 3 500 F. **Nicolas DVORETZKI, 02, place Courbet, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.13.55.69 (ap. 18 h).**

Vds Atari 520 ST + nbx jx + joy + imprim. Atari SMM804 + tt de texte + manuels, le tt : 2 000 F. **Christian SOUSSAN, 114, av. Mozart, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.14.45.**

Vds sur 520ST Thunderhawk : 175 F. **Sébastien LAMELOISE, 29, rue de Nantes, 54180 Heillecourt. Tél. : 83.53.16.03.**

Vds 520STF/DF + lect. ext. 3 1/2 + imprim. Amstrad 2160 + nbx jx et util. + 1 joy + pist., le tt TBE : 3 200 F. **Frédéric LIMONTA, 32, rue des Carrières, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.64.02.83.**

Vds orig. ST de 65 à 150 F Falcon Grand Prix 2, Midwinter 2. **François NAZABAL, 32, chemin de Pins, 31600 Saubens. Tél. : 61.56.87.03.**

Salut ! Sur Atari des jx je vds ! Yeah ! Ecrivez ! utils, demos, midisongs égal. ! **Fred, 3, rue des aubépines, 70300 Luxeuil-les-Bains.**

Vds 520STF + lect. 3 1/2 DF + 2 joy + nbx jx et logs + docs : 2 600 F. Vds Apple 2GS + monit. mono. + 2 lect. 5 1/4 : 1 800 F. **Ghislaine ROUX, 1, rue Jean-Zay, 13200 Arles. Tél. : 90.96.03.32.**

Vds 520 STF DF + monit. coul. + 100 jx orig. + plus de 30 util. + Track Ball + man., le tt en excellent état. **William ROUMILHAC, 11, rue Flandre-Dunkerque, 28000 Chartres. Tél. : 37.34.61.99.**

Vds Atari 520 STE + péritel + souris + 30 jx, 5 util. (Kick Off 2, Xenon I et II, Falcon...), le tt en TBE, val. : 2 500 F. **Sébastien LOZIER, 227, cours Suchet, BMO, 69271 Lyon Cedex 02. Tél. : 78.42.93.20.**

Vds Atari 520 STF DF + monit. coul. SC 1425 + 50 jx et utils + souris + joy + livres, le tt TBE : 3 000 F. **Thomas GIQUEL, 163, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.07.04.21.**

520/1040 ST. Vds demos, compils, etc. Dem. liste, rép. si env. timbrée. **Mickael PELOTTE, Le Petit Champ, 22400 Noyal.**

Vds Atari 520 STE TBE (1 an et demi) + souris + 2 joy + jx + bte de rgt. Px : 2 000 F. **Olivier LARTIGUE, 67, rue M.-Dupré, 76240 Mesnil-Esnard. Tél. : 35.80.59.59.**

Vds jx orig. pour ST de 100 à 200 F dont Powermonger, Wrath of the Demon et 3D construction kit. Vds Tilt. **Alexis GRESOVIAC, 9, rue de Lavaux, 63110 Beaumont. Tél. : 73.27.70.10.**

Vds pour 520STE jx orig. à 100 F (ADS, Kick Off, Billard), Croisière pour Cadavre, Stealth, etc.). **Pascal LECLERC, 12, rue Calvin, 95420 wy dit Joli Village. Tél. : (16-1) 34.67.36.27.**

Urgent ! Vds 520STF/DF + ext. 512 + écran NB et coul. + imprim. NB SM084 + joy + revue + livre + log. : 4 000 F. **Baptiste MORAINE, 2C, chemin de Maupertuis, 38240 Meylan. Tél. : 76.41.81.70.**

Vds Atari 520STF/DF + monit. coul. + joy (2) + câbles + lect. ext. + 100 jx + cart. Clock + 40 revues, TBE (1 an) : 3 700 F urgent. **Patrick CHEVRIER, 515, av. Marcel-Paul, quartier Lery, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.30.80.90.**

Vds 520STE + monit. coul. + souris + tapis + nbx jx + 20 disk vierges + joy, à saisir : 3 500 F. **A. SAUSSIER, 74, rue d'Epinay, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 34.11.29.43 (ap. 18 h 30).**

Vds orig. ST petits px (Another World, Storm Master, Megalomania, Cadaver...) entre 75 et 200 F ! Urgent ! **Cedric ou Nicolas LALY, 50, rue Pierre-Dulac, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.75.42.67.**

Atari 520STE + 1 man. + 3 jx (Secret of Monkey + Armour Geddon + Cadaver), val. : 3 500 F, vds : 2 000 F. **Xavier GALLENNE, 6, impasse Branly, 85100 Le Château d'Olonne. Tél. : 51.32.13.59.**

Vds Atari 1040 STF + souris + 2 joy + 60 jx (Gods, Cadaver, M1 Tank Platoon, etc.) : 2 700 F + monit. : 4 000 F. **Jean-Pierre GIRAUDO, 3, allée des Jonquilles, 78390 Bois d'Arcy. Tél. : (16-1) 30.58.20.00 (ap. 18 h).**

Vds 520STE (lect. neuf) + monit. Thomson + support monit. + man. + 70 disk : 4 000 F. **Jean-Philippe HELENE, Vierville-sur-Mer, 14710 Trévières. Tél. : 31.21.42.50.**

Vds 520ST DF + lect. ext. + souris monit. coul. + nbx jx (Vroom, Swiv, DCK Lotus 2) + doc. : 3 500 F. **Loïc COURTINE, 30 bis, rue Victor-Hugo, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.05.53.**

A saisir cause raz le bol vds 30 orig. ST au px disq. vierges et port soit 350 F. **André-Pierre SECQ, 9/12, résidence Gambetta, 59110 La Madeleine. Tél. : 20.51.96.72.**

Pour Atari XL/XE vds nbx jx + éch. poss. + ach. jx sur K7 + ach. LVE Pokey + très bas px. **Francis GUILLEMART, 6, rue Pablo-Neruda, 33290 Parempuyre. Tél. : 56.95.23.40.**

Vds 520 STF + lect. ext. DF + Freeboot + disks + nbx orig. + joy sur Lyon (2 500 F à déb.). **Nicolas GASCOIN, 15, rue Saint-antoine, 69003 Lyon. Tél. : 78.54.09.97.**

Vds pour Atari 520ST orig. Adi CE1 franç. : 100 F, Falcon : 100 F. **Guy LEBOEUF, 9, rue Jeanne-Chauvin, 77160 Provins. Tél. : (16-1) 60.67.65.74.**

Vds 520 STF/DF + 50 jx + 10 util. + 40 disk vierge + 2 joy + Track Ball + Freeboot. Px : 2 500 F. **Sébastien ROUAIX, 1, rue Alfred-Charlionnet, 33400 Talence. Tél. : 56.80.76.65.**

Vds Atari 1040 STE : à déb., monit. coul. SC 1425 : à déb. ou éch. ctre A500 + ext. + mon. (poss. sép.), éch., Vroom, F29, Project. **Arnaud MINET, 9, av. de Villepreux, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.56.06.73.**

Vds 520ST + tapis + joy + nbx jx : 2 000 F à déb. **Stéphane ERNOULY, 7 bis, bld de Rochechouart, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 44.53.07.18.**

Vds Atari 520 STF gonflé au Mega souris : man. util. nbreses nvtes (T2 Hunter). Px : 3 000 F. **Guillaume CRETENOT, 2, av. de Compiègne, 60300 Senlis. Tél. : 44.60.94.82.**

Vds 520 STF + TV coul. + Péritel + joy + souris + 45 jx + revues, le tt en exc. état, vendu : 3 500 F. **Erwann BRUYELLE, 15, résid. du Bel Ebat, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 30.82.78.56.**

Vds av. notices : 800XL + joy : 200 F, lect. disq. 1050 : 750 F, imprim. 1027 : 200 F, lect. K7 1010 + 5 K7 apprentissage 800XL : 200 F. **Pascal SIMONS, 23, av. des Carrières, 78320 Le Mesnil-Saint-Denis. Tél. : (16-1) 34.61.76.69.**

STE vds orig. : 120 F, Metal Mut, Blues Broth, Beast Bust, 2 hard copieurs Blitz, synchro exp. : 500 F les 2, DCK : 350 F. **Thierry GULBERT, résid. Santillanei, bât. 1, appt 3, 33400 Talence. Tél. : 56.04.46.08.**

Vds radio-K7 TV, val. : 900 F, px : 550 F et Atari 2600 + 1 jeu, px : 120 F (le tt : 600 F), c'est une affaire ! **Dara PHONEKEO, 6, rue Poincaré, 57260 Dieuze. Tél. : 87.86.00.05.**

Atari vds jx Atari orig. entre 60 et 150 F. **Rachid KOUBA, 6, rue du Vaugueux, 14000 Caen. Tél. : 31.93.68.47.**

Urgent, vds STE + 18 beaux jx (Kick Off 2, Lotus, Populous, DM, etc.) + souris + bte de rgt + disk), le tt TBE : 2 500 F. **Paulo AZEVEDO, 1, av. G.-Stresemann, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 47..28.45.91.**

Vds orig. Croisière pour un cadavre sur ST jamais servi cause dble. Valeur : 295 F, cédé : 200 F. **Matthieu MERCUSOT, 36, rue Albert-Falsan, 69009 Lyon. Tél. : 78.47.85.36.**

Vds nbx jx sur STF très bon px, liste ctre tbre. Merci. A bientôt. **David DINE, 28, rue Roger-Poullain, 27950 Saint-Marcel.**

Sur Atari 520 : Another World, Toki, Deuteros, ELF..., etc. à des super px ! Rép. ass. **Bertrand PEPIN, rue du Cdt-Hospital, 73230 Saint-Alban-Leysse.**

Vds Atari STE 1040 + monit. coul. SC 1425 + 2 joy + souris + 20 jx + 8 éducatifs : 5 000 F le tt. **Thomas LEWIN, 86, av. de la République, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 42.53.70.86 (ap. 20 h).**

Vds STOS Basic STF : 300 F (orig.), STOS Sprites 600 : 150 F (orig.), STOS Compiler : 150 F (orig.) ou 500 F le tt, TBE. **Karim MORE, 21, corniche de Gourmalon, 44210 Pornic.**

Vds 520 STF DF + GFA + souris + joy + nbx jx + bte de rgt + housse, BE : 1 700 F. **Arnaud STURM, 35, rue de la Boetie, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.42.17.54.**

520STF + monit. coul. + imprim. Citizen 1200 + spectrum + rédacteur + GFA + jx + joy + mble, etc., TBE : 5 500 F. **Isabelle EVANO, 2, rue de la Bonne Rencontre, 95130 Franconville-la-Garenne. Tél. : (16-1) 34.15.46.52.**

Vds orig. ST/STE Croisière pour un cadavre : 150 F, compil. Planète Aventure : 150 F port compris, autres : 50 F. **Jean-Noël LANOUGADERE, 10, rue du Maconnais, 73000 Chambéry. Tél. : 79.70.11.20.**

Vds Atari 520 STF + 2 Mo + disq. dur 30 Mo + mono. + coul. + 1 joy + souris + câble Minitel : 4 900 F. **Olivier VIGNES, 79, bld Suchet, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.25.31.64.**

Stop ! Orig. sur ST : Out Run, Gauntlet 2, 1943, Street Fighter et Vroom + démo 3D const. kit, chaque lot : 180 F, vite. **David QUILLON, 31, rue Marino-Simonetti, 69150 Decines. Tél. : 78.49.57.51 (le soir ou mercredi ap.-midi).**

Stop affaire ! Vds 520 STF + souris + joy + prolong. + bte rgt + câble péri. + 50 jx + nbx mags, le tt : 1 900 F. **Louis JACQUIER, 15, parc de la Tuilerie, 65800 Aureilman. Tél. : 62.36.44.49.**

Vds ou éch. jx sur Atari STF dans toute la France. Env. liste. **Karl RABOUILLE, 8, rue Galilée, 76620 Le Havre. Tél. : 35.45.74.34.**

Vds Atari 520 STF/DF + joys + nbx jx + péritel TBE. Px : 2 000 F à déb. **Grégory STANIK, 3 bis, rue Fallempin, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.75.44.04.**

Vds 520 STF DF (11/90) TBE, péri. + souris + 2 joys + 30 disks (jx, utils, prog.) + 5 orig. (Vroom, F19, FS2...) : 1 800 F. **Charles-André MICHON, 5, rue des Bleuets, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.57.94.**

Vds av. notices : 800XL + joy : 200 F, lect. disq. 1050 : 750 F, imprim. 1027 : 200 F, lect. K7 1010 + 5 K7 apprentissage 800XL : 200 F. **Pascal SIMONS, 23, av. des Carrières, 78320 Le Mesnil-Saint-Denis. Tél. : (16-1) 34.61.76.69.**

Vds jx pour STF/E 520 : Kick Off 2, ST Dragon, Italy 90, Knight Force, Battle Command, Powermonger : 100 F le jeu. **Patrice VIOTTI, 103, rue Paul-Doumer, 94520 Mandres-les-Roses. Tél. : (16-1) 45.98.82.55.**

Vds jx ST : 150 F pce (WWF, Bob Morane Ocean, Higway Patrol, Rick Dangerous, Skids, Wind Surf, Ferrari, etc.). **Bastien PIVETEAU, Prisse la Charrière, 79360 Beauvoir-sur-Niort. Tél. : 49.09.78.31.**

Vds pour ST jx orig. : Tiger Road + compil. + Ivanhoe + Immortal + Powermonger, le tt : 600 F ou sép. : 150 F. **Nicolas DELATTRE, chemin des Monts, 14100 Hermival-les-Vaux. Tél. : 31.31.71.73.**

Vds 1040 STE gar. 2 ans + monit. coul. + souris + 2 joys + D.Paint + PAO + 150 disks, le tt état neuf : 5 000 F. **Grégory FILLION. Tél. : 69.44.56.27.**

Vds Atari 520 STE 1 Mo + écran coul. + filtre écran + jx orig. + joy. Px : 3 000 F. **Sébastien MICHAUD, 7, rue du Rossignol, 69720 Saint-Bonnet-de-Mure. Tél. : 78.40.82.87.**

Vds Atari 520 STE + monit. coul. (peu servi) + joy + souris + jx + nbx Tilt mag. Px intéressant. **Laurent CHEVALLIER, 24, rue du 6-Juin, 61200 Argentan. Tél. : 33.67.43.19.**

Vds Atari 520 STE + joy + nbx jx + souris + péri. Px : 2 900 F. **Yehoram ABITBOL, 47, av. Paul-Valéry, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.90.75.38.**

Ch. nbx corres. atariens, déb. acc., H. Hawk, A. World, WWF, JPII, Utopia, M. Pocket, rép. ass. si tbre. **Sébastien GOURGUES, lot. de la Gare, 40420 Brocas.**

COMMODORE

Digiview + caméra + monit. : 1 800 F, Perfect Sound Stereo : 450 F, Minigen : 700 F, le tt pour Amiga. **Patrice. Tél. : 93.67.29.87 (ap. 20 h).**

Vds A500 + 1084S + KCS Power PC Board + orig. (rôles et aven., etc.), val. : 12 000 F, vendu : 6 000 F. **Sébastien PIOTROWSKI, 89, rue Henri-Dunant, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.34.41.41.**

Vds C64 + monit. Philips + Score Track, px à déb. ds péritel 4E/1S : 300 F, Ped Sustain Yam : 300 F. **Eric FREGET, 325, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.59.41.**

Vds C128 BE : 600 F + vds jx : Road Runner, Ultima 4, Aliens, Jane 128 (disk, orig.) : 50 F l'un. **Rafael BOUACHRINE, Les Bartelins, Pugny Chateno, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.61.22.31.**

Vds jx sur C64 disks et K7. Dem. liste. Vous êtes tous bvenus ! Salut à Olivier. **Christophe ALCESILAS, 7, rue de la Forge, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.38.74 (ap. 18 h sem.).**

Vds cours assemb. pour Amiga spécial démos, prg comm. pour quasiment tt faire (Vectorball, 3D). **Frédéric MARGOTTEAU, 10, cité Saint-Exupéry, 93440 Dugny. Tél. : 48.38.09.58.**

Vds jx Amiga orig., bas px : 100 F/200 F + Amos VF : 300 F. **Philippe MORDEL, 4, rue Notre-Dame, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.61.31.02.**

Vds Amiga 500 + ext. + monit. coul. + tuner TV à télécom. et péri. + 200 disks et joys : 4 900 F. **Dany SEMHOUN, 4, pass. d'Armagnac, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.99.87.**

Vds nbx jx, util., éduc. à pett px sur Amiga. Vds super hard-copieur. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.09.01.**

Vds magnéto. VHS Toshiba + lot. jx Commodore 64 : 1 700 F. **Rose-Marie URBANO, 155, av. Jean-Mermoz, 69008 Lyon. Tél. : 78.74.46.55.**

Vds pour C64 Multiplan + doc. : 500 F, val. réelle : 1 500 F (sur disk). **Anthony ROZIER, 24, Petit Chemin des Planches, 01600 Trevoux. Tél. : 74.00.27.27.**

Vds orig. Amiga : Powermonger, Powermonger Data disk, King Q. IV, Dragon Breath, Millenium 2.2, Prince Pers. **Joël CONNAULT, 4, rte du Dellec, 29280 Plouzané-la-Trinité. Tél. : 98.05.34.22.**

C64 : vds (ou éch.) 490 jx à bas px. Liste. **Nicolas WARRET, 29, rue du 8-Mai, 62143 Angres.**

Vds softs et matos. Px intéres. Ech. Amiga 2500 ctre PC 386. Rech. matos. Vite ! **Olivier GAILLOT, 35, rue Jules-Brunard, 69007 Lyon. Tél. : 72.73.09.13.**

Vds ou éch. nbx prg sur Amiga. Px int. + cher. prg radio amateurs en franç. **Philippe PICHON, 30, rue de la Paix, 14123 Fleury-sur-Orne. Tél. : 31.34.89.60.**

Vds jx sur Amiga (Elf, Simpsons, Toki, etc.), joindre un tbre à 2 F50, ne pas tél., SVP ! **Yann LE ROUX, 8, rue Kermenou, 29600 Plourin-les-Morlaix.**

Vds jx, utils et DP Amiga. **Emmanuel PREIN, 4, rue de Verdun, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.95.69.**

Vds jx orig. Amiga + PC. Cher. contacts sur PC et Amiga 500, sér., vds rev. Tilt et autres. Merci. **Guy WEIBEL, 52, rue Albert-Camus, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.60.11.48.**

Vds jx orig. sur Amiga ou éch. ctre jx Gameboy (vendus entre 100 et 140 F). **Jérôme RESSEGUIER, 6, place des Asphodeles, 13118 Entressen. Tél. : 90.50.57.21.**

Vds Op. Stealth et Another World (Amiga), le tt : 370 F. **Thomas LEROY, 115, rue Emile-Zola, 62160 Bully. Tél. : 21.29.12.55.**

Vds softs Amiga. Jdre 1 tbre. **Alexandre BOINOT, La Pianée, 25160 Malbuisson. Tél. : 81.69.63.95.**

Vds jx sur Amiga. **Laurent BELLANGER, 18, rue Joliot-Curie, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.85.57 (ap. 19 h).**

Vds jx ou éch. sur Amiga anciens et nvx log. Contact rapide et amical. **Patrice armando, 7, Les Alerions, 57500 Saint-Avold. Tél. : 87.91.31.14.**

Vds A500 + joy + souris + tapis + nbx jx (T2, Lotus 2, Pit Fighter) + câbles + bte rgt. Px : 2 700 F. **Stéphane ANTHEAUME, 25, rue des Longaines, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.49.03.50.**

Vds sur Amiga P. Setter II complet, PA : 990 F, vendu : 700 F (2 mois) à déb. cause PC gar. **Jean SADOINE, 76, rue d'Hurlupin, 59560 Comines. Tél. : 20.39.11.52.**

Vds A500, 512 K, monit. coul. + joy Cobra + 7 disks + bte rgt, TBE ss gar. : 4 500 F, Atari ST épave + lect. DF : 500 F. **Sébastien SUSS, 10, rue du Regard, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.94.27.62.**

Vds jx orig. sur Amiga : Golden Axe, Predator 2, Indy 500, Team Suzuki, Sup. Monaco GD. Px : 100 F pce. **Alain KOLLER, chemin de Chaussée, 07430 Vernosc-les-Annonay. Tél. : 75.33.01.90.**

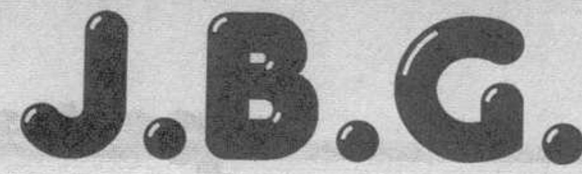
Vds Indiana Jones : 50 F, Football, Crazy : 150 F, Top Action : 100 F, Final Blow : 100 F, Explora II : 50 F, Les Portes du Temps : 50 F. **Christophe RIGOLLET, 11, rue d'Austerlitz, 69004 Lyon. Tél. : 72.43.05.28.**

Vds jx Amiga à des px imbat. Env. tbre pour liste. **Gabriel SOUBIES, Cantelauzette, 47350 Escassefort.**

Vds A500 + ext. + lect. 5 1/4 + 850 disks jx + 90 disks vier. + 2 joy. Px : 3 500 F. **Hugues DUVAUCHELLE, 68, rue de Castille, 80000 Amiens. Tél. : 22.91.00.07.**

EXCLUSIF

J.B.G.
RACHETE VOTRE ORDINATEUR
même en panne
(ATARI et AMIGA)



163 Av du Maine 75014 PARIS

METRO: ALESIA OU MOUTON-DUVERNET

Tél: 45.41.41.63 Fax: 45.41.20.89

ouvert de 10 h. à 19 h.du lundi au samedi inclus

CONSOLES
NEC / SEGA / NINTENDO
NEO-GEO / SUPER-FAMICOM

PLUS DE 2000 LOGICIELS D'OCCASION EN STOCK
SUR ATARI / AMIGA / PC
AMSTRAD / SEGA / NINTENDO / NEC

MEGADRIVE: 1090 F / NEO-GEO + 1JEU: 3490 F / SUPER-FAMICOM + 1 JEU: N.C.

DISQUETTES 3.5
DF DD
PAR 50 : 3,90 F
l'unité

OCCASIONS JUSQU' À **50%** DU PRIX DU NEUF
GARANTIE **6 MOIS** SUR AMIGA, ATARI, P.C.

Pour vendre,pour acheter,pour échanger,la solution,c'est
J.B.G.
contactez le **45 41 26 04**

PROMO J.B.G.
EXT. AMIGA 512 K.
avec horloge
290 F

☆ MATERIEL NEUF ☆

AMIGA

A 500 PLUS (1 mo ram - workbench 2.4)	2990 F
A 2000	N.C.
A 500 PLUS + ECRAN 1083S	4990 F
A 500	2690 F
DISQUE DUR A 500 45 Mo	3650 F
LECTEUR EXTERNE	650 F

S.A.V.
ATARI / AMIGA
Pose Lecteur
Pose extension
Réparations sous 48h
Si pièces dispo.

ATARI

ATARI 520 STE	2490 F
ATARI 1040 STE	3290 F
MONITEUR S.M 124	1190 F
MONITEUR COUL. STEREO	2290 F
ATARI Mega ste 4 M D.D. 48 M	8990 F
Lect. ext. 3.5 p	650 F
D.D. 20 M	2990 F
D.D. 40 M	3990 F
D.D. 80 M	5990 F
D.D. 44 AM	5990 F
IMPRIMANTE STAR JET D'ENCRE	2790 F
512K POUR STE	350 F
512K POUR STF	590 F
2M POUR STE	990 F
IMPRIMANTE L.C 20	1890 F

Pour Commander
Contactez le:
45.41.44.54

P.C.

EXEMPLE DE CONFIGURATION:
386 SX 16 Mz - 1 Mo RAM
D.D. 40 Mo - LECTEUR 1,4 Mo
V.G.A. COULEURS
DOS 5.0 - SOURIS

LE TOUT: NOUS CONSULTER

CARTE SOUND- BLASTER	1290 F
CARTE SOUND-BLASTER PRO	N.C.

DEPOT - VENTE
TOUTES NOS OCCASIONS SONT GARANTIES 6 MOIS

AGIP PARIS 43 22 62 75

BON DE COMMANDE

à retourner à J.B.G Electronics 163 AVENUE DU MAINE-75014 PARIS

règlement(à joindre à la commande): ____________
chèque ou carte bleue numéro: ____________
date d'expiration: ____________
signature: ____________
frais de port: logiciel + 30 F matériel + 100 F

VOTRE COMMANDE: ____________

NOM: ____________ PRENOM: ____________
Adresse: ____________
C P: ____________ VILLE: ____________ TEL:

TI 100

petites annonces

A1000 512 K + monit. coul. 1081 + souris Kickstar + WB : V. 1.2, manuels + nbx log. : 3 500 F le tt en TBE. **Daniel BULLY, 20, rue Chopard, 25000 Besançon. Tél. : 81.80.40.55 (ap. 19 h).**

Vds jx orig. sur A500 : Kick Off 2 + Return to Europe + Rugby (The World Cup), exc. état : 350 F le tt. **Bruno KARGER, 18, rue de Marseille, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.31.70.45.**

Vds DD GVP A500 HD + pour A500 (42 Mo, 25 MS), enc. ss gar. : 2 000 F avec cadeau. **Olivier LEFEBVRE, 8 bis, rue de Cléon, 76410 Saint-aubin-les-Elbeuf. Tél. : 35.77.21.67.**

Vds orig. pour A500 : amos, Monney Island, Hero's Quest et Colonel Bequest : 100 F pce. **Olivier LEFEBVRE, 8 bis, rue de Cléon, 76410 Saint-aubin-les-Elbeuf. Tél. : 35.77.21.67.**

Vds pour Amiga 20 orig. : Amos : 210 F, ISC : 50 F, Iron Lord : 120 F, Carthage : 120 F, Captive : 150 F, etc. **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Vds jx Amiga. Contactez-moi, vous ne serez pas déçus. **Dominique PROVILLE, SP 69189, 00576 Armées.**

Vds orig. simul. pour A500 : F16 Combpi, F19, Falcon + Mis. I, ADS, GP Circuit : 450 F, le tt env. inclus. **Serge ORBILLOT, 44, imp. Neuf-Moulin 88500 Mirecourt. Tél. : 29.37.31.08.**

Vds C128 + lect. disk 1541 + monit. mono. 40/80 col. avec F-Machine et Power Cart. + nbx log. et livres : 2 500 F. **Patrice GARRO, 6, rue du Professeur-Astre, 31100 Toulouse. Tél. : 61.41.21.44.**

Vds pour A500 : populous : 100 F + Powermonger : 100 F + Bards Tales 3 : 100 F (+ frais de port). **Nicolas ROOS, 87, Grand-Rue, 67500 Haguenau. Tél. : 88.93.94.92.**

Vds prise Midi pour Amiga + synthé. Casio MT540 + câbles : 1 100 F. **Marek WRONECKI, 9, allée Gaston-Vincent, 57100 Thionville. Tél. : 82.34.03.82.**

Vds jx C64-C128 disk à bas px. Dem. liste (poss. : Lotus, Spiderman, Proj. Firestar). **Michel LOUVET, 25, rue des Frères-de-Lima, 62460 Divion. Tél. : 21.53.22.13.**

Vds A500 + ext. mém. + souris + câble + joy + jx, utils. Px : 2 000 F. **Christophe FERRARI, 30, rue de Montmorency, 60120 Breteuil-sur-Noye. Tél. : 44.80.93.87.**

Vds Amiga 2000B + monit. coul. 1084S + DD 30 Mo + imprim. Star LC10 coul. : 8 500 F. **Nary LAM, 44, cours du Buisson, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.06.50.88.**

Plact 6 Commodore C64 new monit. coul. Thomp. 1 joy, 1 disk drive 54 : 3 500 F, disk 1530, lect. cass., val. : 9 500 F, vendu : 4 000 F. **Franck SARFATI, 1, allée Joseph-Lallande, 94000 Créteil. Tél. : 48.99.12.90.**

Tony vous propose jx Amiga, éch. ou bas px. **Tony DEGRELLE, 6, rue Gogand, 59212 Wignehies. Tél. : 27.57.32.64 (le soir).**

Vds A500 + ext. 512 Ko + joy + jx + util. : 2 500 F. A très bientôt Merci. **Christophe MERY, 15, rue La Bruyère, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.22.31.14.**

Vds A2000 + monit. coul. + carte AT + 2 lect. DD 33 Mo + ext. 2 Mo + imprim. coul. + nbx log. + docs : 16 900 F à déb. (neuf : 25 900 F). **Denis POZZERA, 181, rue des Alliés, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.38.89.29.**

Vds jx pour C64 : Simpsons, Swap, WWF Wrestling, Dble Dragon 3, Hudson Hawk, Pitfighter. Px : 10 F pce. **Olivier DESMARS, 2, imp. des Courlis, 44118 La Chevrolière. Tél. : 40.04.32.08.**

Vds A500 1 mega + jx et joy. Px à déb. **Mickaël SERKIS, 77, rue Château Payan, 13005 Marseille. Tél. : 91.92.58.56.**

Vds A500 (v. 1.3) + ext. mém. + joy + nbx jx. Px : 2 600 F (TBE). **Daniel DUFFOURG, 82, rue Blanqui, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.50.04.22.**

Vds ou éch. sur Amiga jx, px int., déb. accept., env. disk pour liste. **Christian BERUTTI, 1285, chemin des Serries, 06320 La Turbie. Tél. : 93.41.04.16.**

Vds A500 + monit. + progs + jx, TBE : 3 500 F. **Jocelyne GIRAUD, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 42.70.05.89.**

Vds A500 + câble de liaison + souris + 2 joy + 40 jx + 2 btes de rgt : 1 an, le tt : 3 000 F, TBE. **Nicolas BAS, Grossaz, 74160 Feigères. Tél. : 50.35.02.69.**

Vds nbx jx sur A500 à très bas px. **Olivier MARTINEZ, cité Borely, bât. F2, 16, trs de Pomègues, 13008 Marseille. Tél. : 91.73.50.00.**

Vds pour Amiga, 150 F chaque : Utopia, Realms, Megatraveller 1, 50 F pce : Infestation, F29, Drakkhen. **François CHEVENET, 32, rue du Luizet, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.93.45.20.**

Vds A500 gonflé 1 Mo + 2e lect. de disks + Amos + 2 joys + DP3 + nbx jx orig. (Unreal, Beast 2) : 3 500 F. **Pierre GUILLOT, 29, rue des Jonquilles, 17180 Périgny. Tél. : 46.44.09.34.**

Vds A500 + nbx jx (Indy 500, Batman, Sim City, Kick Off 2, Maupiti Island) + joy + souris, le tt en TBE : 2 200 F. **Maurice BENHAMOU, 15, av. Georges-Clémenceau, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : (16-1) 43.00.25.55.**

Vds sur A500 jx et util. Px sympas, liste sur dem. **Christian TURLAN, 59, rue de Franceville. Tél. : 43.88.60.59.**

Vds ou éch. jx sur Amiga (Populous 2, Robocop 3, Leander, etc.). Vds Gameboy + 10 jx : 1 400 F à déb. **Alexandre ROUX, 4, allée des Aubépines, 74600 Seynod. Tél. : 50.69.03.07 (ap. 6 h).**

Vds Amiga 2000 + carte AT + 3 lect. 3 1/2 + 1 lect. 5 1/4 + joy, souris, écran 1083S, jx ss gar. Px : 9 500 F. **Marc ADAINE, 18, rue Dumas, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.22.32.13.**

A500 vds : Prince of Persia (90 F), Budokan (90 F), Turrican (80 F), Fright Night (50 F) ou le tt : 190 F. **Jérôme JEHANNO, 71, rue de Calais, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.80.17.86.**

Vds nbses nvtés sur A500. Px très bas. Liste sur dem. ctre tbre à 5 F et D7. **Philippe LARIVEN, BP 8, 91520 Egly.**

Vds pour Amiga : Secret, Monkey Island, Wings, Centurion pour 100 F pce, jx orig. avec embal. **Wilfrid LAMORINIERE, 20, rue Auguste-Blanqui, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60.11.17.17.**

Vds A500 + RAM 1 Mo + monit. 1084 + souris + joy + 200 disks + câble périt. + livres prog. + revues. Px : 4 700 F. **Raphaël CHEVALLIER, rés. Les Clignières, bât. J1, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.60.49.87.**

Vds jx A500 ou éch. nbx A500 ctre Megadrive. **Olivier LE GALL, 14, rue Simone-Signoret, 22950 Trégueux. Tél. : 96.71.04.21.**

Vds config. complète A500 (UC, monit., lect. ext., ext. mém., imprim.). **William LE MENTEC, 39, rue anatole-France, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.26.57 (ap. 19 h ou W.-E.).**

Vds A500 + ext. 1,5 Mo + nbx jx et util. + 1084S + 2 joy + souris + tapis, le tt : 6 000 F, TBE. **Jérémie LANGLADE, 8, rue des Deux-Iles, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.24.22.82.**

Vds nbx jx Amiga : Croisière pour un cadavre, BAT, Fascination, Heimdall, Kick Off 2, WC Rugby, Flintruder, F15, etc. **Frédéric DEVANLAY, 7, rue Georges-Huchon, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.56.11.**

Vds Amiga orig. : T2, Battlestorm, Immortal, Prehistorik : 150 F, Barbarian 2 : 170 F, Fright Night : 100 F. **Laurent GOURDET, 25, rue Pierre-et-Angèle-Le Hen, 94450 Limeil Brevannes. Tél. : (16-1) 45.69.18.05.**

Vds A500 1 Mo + monit. coul. + 100 jx + rang. + joy + util., TBE le tt : 4 000 F. **Jean-Louis LOUPIAS, 44, rue de l'Eglise, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.15.41.79.**

Vds A500 + TV coul. + souris + 2 joys + manuels + nbx jx + support pour TV et clavier. Px : 4 500 F. **Laurent BERNAGOU, 39, rue de la Glacière, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.29.04.**

Amiga 2000 + monit. : 4 500 F + imprim. coul. : 3 500 F + Genlock Gold SP : 3 500 F + Digiview : 700 F + 400 jx : 2 500 F. **Lionel ABOUKRAT, 37, rue Rouget-de-l'Isle, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.06.87.**

Vds sur A500 jx : Another World, Sports Footballs, Midwinter II, Silent Service II, Wings, px à déb. **Eric DAUNAY, 11, rue du Sergent-Lebouc, 72000 Le Mans. Tél. : 43.24.41.78.**

Amiga 2000B + monit. 1083S + 2 joy + 12 jx orig. + amos + util. divers, le tt : 6 000 F. **Christian JEANNOT, 21, allée Descartes, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 69.28.76.69 (ap. 19 h).**

Vds Amiga 2000 ss gar. + monit. + meubles + jx et util. Px : 5 900 F. **Thierry JOLIT, Les Hauts de Talagard, bât. A, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.42.01.70 (le soir).**

Vds C64 + lect. K7 + 1541 + Power cart, nbx jx, K7 et disk. Px : 1 500 F. **Jean-Paul RASTOLL, 32, hameau de Faveyrolles, 83190 Ollioules. Tél. : 94.62.17.74.**

Vds orig. Croisière pour un cadavre : 150 F, Amiga. **Lionel CANAGUIER, 10, av. des Roches Vertes, 13012 Marseille.**

Vds A500 + monit. coul. 1084S + lect. ext. 3 1/2 + ext. 512 K + 2 joys + 200 jx récents, TBE : 4 200 F. **Christophe GROSS, 4, place Charles-Richet, appt 19, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.28.65.**

Vds jx, démos, utils sur Amiga, éch. poss. ! Rech. coder

Bulletin réponse du concours Tilt n° 100

Voici la grille de réponse pour le concours Tilt n° 100 dont les questions se trouvent dans les pages du dossier. Noircissez la case de la lettre correspondant à votre réponse et ceci pour chacune des cinquante questions. N'oubliez pas de noter lisiblement vos nom, prénom et adresse et envoyez ce bulletin réponse à : Concours Tilt n°100 Cedex 2395 99293 PARIS CONCOURS

Question 1 : A|_| B|_| C|_|
Question 2 : A|_| B|_| C|_|
Question 3 : A|_| B|_| C|_|
Question 4 : A|_| B|_| C|_|
Question 5 : A|_| B|_| C|_|
Question 6 : A|_| B|_| C|_|
Question 7 : A|_| B|_| C|_|
Question 8 : A|_| B|_| C|_|
Question 9 : A|_| B|_| C|_|
Question 10 : A|_| B|_| C|_|
Question 11 : A|_| B|_| C|_|
Question 12 : A|_| B|_| C|_|
Question 13 : A|_| B|_| C|_|
Question 14 : A|_| B|_| C|_|
Question 15 : A|_| B|_| C|_|
Question 16 : A|_| B|_| C|_|
Question 17 : A|_| B|_| C|_|
Question 18 : A|_| B|_| C|_|
Question 19 : A|_| B|_| C|_|
Question 20 : A|_| B|_| C|_|
Question 21 : A|_| B|_| C|_|
Question 22 : A|_| B|_| C|_|
Question 23 : A|_| B|_| C|_|
Question 24 : A|_| B|_| C|_|
Question 25 : A|_| B|_| C|_|
Question 26 : A|_| B|_| C|_|
Question 27 : A|_| B|_| C|_|
Question 28 : A|_| B|_| C|_|
Question 29 : A|_| B|_| C|_|
Question 30 : A|_| B|_| C|_|
Question 31 : A|_| B|_| C|_|
Question 32 : A|_| B|_| C|_|
Question 33 : A|_| B|_| C|_|
Question 34 : A|_| B|_| C|_|
Question 35 : A|_| B|_| C|_|
Question 36 : A|_| B|_| C|_|
Question 37 : A|_| B|_| C|_|
Question 38 : A|_| B|_| C|_|
Question 39 : A|_| B|_| C|_|
Question 40 : A|_| B|_| C|_|
Question 41 : A|_| B|_| C|_|
Question 42 : A|_| B|_| C|_|
Question 43 : A|_| B|_| C|_|
Question 44 : A|_| B|_| C|_|
Question 45 : A|_| B|_| C|_|
Question 46 : A|_| B|_| C|_|
Question 47 : A|_| B|_| C|_|
Question 48 : A|_| B|_| C|_|
Question 49 : A|_| B|_| C|_|
Question 50 : A|_| B|_| C|_|

Nom : ____________
Prénom : ____________
Adresse : ____________
____
____
Tél. : ____________

pour démos ! Rép. ass. à 100 % ! Salut. **Laurent LANCELLE, 22, rue Gabriel-Péri, 59680 Ferrière-la-Grande.**

Vds jx sur A500, possède Tip Off, First Samuraï, etc., déb. accep. **Nicolas FRAISSE, 7, mail David-d'Angers, 37000 Tours.**

Vds C64 + drive 1541 + man. + Power Cartridge + jx + manuel + câble péri., le tt : 1 100 F. **Patrick LE GOFF, 18, rue de Bonne, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.99.54.23.**

Vds jx orig. + gar. sur Amiga (Prince of Persia, Croisière pour un cadavre, Elvira, Z-Out) : 100-150 F pce. **Fabrice SOBCZAK, 19, rue Gambetta, 59188 Saint-Aubert. Tél. : 27.37.24.36.**

Vds souris Amiga TBE : 100 F + câble péri. Amiga ds embal. : 50 F + GP 500 II orig. : 120 F. **Frédéric BOISIER, 74930 Ornex Pers Jussy. Tél. : 50.94.40.40 (ap. 18 h).**

Vds A2000 + 1084S + 1 lect. ext. + carte XT + lect. 5 1/4 + 2 megas : 6 500 F très urgent (sur Paris et banlieue). **Stéphane LIGNEAU, 10, rue Jean-Charcot, 95000 Argenteuil. Tél. : (16-1) 34.11.09.58.**

Vds jx sur Amiga bas px. **Bruno WERCH, 74, rue de la Tour, appt 37, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 69.91.01.29.**

Vds jx sur A500 à px intéres. Jdre tbre pour rép. Vds interface A520 pour TV : 150 F. **Christophe LHERBIER, 35, rue Pasteur, 62144 Carency.**

A500 + 512 Ko + drive ext. + monit. coul. 1083S + 2 btes disk + joy, TBE : 5 500 F. **Cyril, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 45.29.18.36 ou (16-1) 47.97.72.04 (ap. 19 h).**

Vds C64 + lect. K7 + joy + livres + imprim. MPS 801 + cass. + synthé., TBE. Px : 2 000 F. **Arnaud FEBVAY, 17290 Ballon. Tél. : 46.55.32.92 (ap. 20 h).**

Vds Magician Lord + super spy + 1 man. Vds jx sur A500 : pack Neo-Geo : 1 800 F, vds jx MD jap. **Régis WASYLEC, 4, av. de la Faisanderie, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.28.06.**

Vds jx sur Amiga, rép. ass. **Vincent. Tél. : 64.23.07.60 (entre 18 h et 19 h).**

Vds pour Amiga 2000 ext. mém. Microbotics 4/8 Mo ss gar. : 2 000 F (val. : 2 800 F). **Daniel RAMOS, 161, rue Musselburgh, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.82.42.79.**

Vds jx sur A500 Lotus, Turbo 2 : 80 F, Greats Cours 2, Kick Off 2, Final Whistle, Panza, Manchester et autres : 50 FCarlos BAHISTA, 79, rue Pernety, 75014 Paris. **(16-1) 43.22.26.26.**

Vds A500 (1.3) + 2 joy + ext. 512 K + 20 D7 jx, exc. état : 2 300 F, lect. ext. 3 1/2 : 400 F. **Sébastien VIGNOLI, 19, quai de la Marne, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : (16-1) 48.89.30.99.**

Vds cause départ plus de 500 disks sur Amiga à un px très intér. **Tél. : 93.61.89.27.**

Vds sur Amiga jx orig. : Blood Money, Beast (75 F ou 120 F les 2), Powermonger, Gén. d'or (150 F), 300 F les 4. **Nicolas BILLOT, 84 bis, rue des Anguignis, 45100 Orléans. Tél. : 38.51.96.72.**

Vds C64 + lect. D7 + lect. K7 + monit. coul. + imprim. + livres + jx, le tt BE : 1 000 F. **Pierrette LAPERSONNE, 16 bis, av. André-Kalck, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 48.80.06.49.**

Vds A500 1 mega ss gar., tapis souris + écran coul. + câble péri. + log. + stater. Px bas. **Cedric COUTAREAU, 257, rte de la GArance, 84310 Morières. Tél. : 90.83.84.20.**

Vds A500 + 1 mega + 2 lect. ext., gar. 8 mois + souris + 2 joy + 274 disks, px : 3 000 F. **Philippe VERGNAULT, 135, rue Gabriel-Péri, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.57.00.48 (de 14 à 17 h).**

Vds Action Replay MK II pour A2000 car ach. carte accél., état impec., doc. franç., val. : 700 F, vdu : 400 F. **Didier JANER, 23, bld des Ecoles, 31370 Rieumes.**

Vds A500 + ext. 512 K + souris + 50 disks + câbles : 1 900 F, Segams + Ys : 600 F, Nintendo + Zelda I : 600 F et divers rev. **Antoine ERNIQUE, 4, av. Eiffel, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.60.21.**

Vds C64 + 1541 + lect. K7 + joy + livres + nbx jx, px à déb. Vds jeu orig. PC 3 1/2, Elite Plus. **Stéphane DESCAMPS, 111/9, rue solférino, 59800 Lille. Tél. : 20.30.07.73.**

Vds hits sur C64 disk, à un px déris., pas d'arna., sér. et rap., dem. listes. **David LEUCHART, 20, rue du Clos du Moulin, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.51.99.**

Vds orig. Amiga (100 à 130 F) : Amos Compiler, Amos 3D, Thunderhawk, Birds of Prey, Battle of Britain, 3D, kit. **Olivier FONTAINE, 264, av. Roger-Salengro, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.70.37.**

Stop ! Vds A500 (1 Mo + horl.) + emb./docs + 30 jx + outil + jx orig. + joy + souris + péri., exc. état. Px : 2 490 F. **Luis MIGUEL, Paris et rég. paris. Tél. : (16-1) 43.38.71.45 (ap. 20 h).**

Vds A500 + jx : 2 000 F et 1040 STF + Trackball + jx : 1 500 F sur Marseille unique. **David BERCIER, 4, imp. Saint-Simon, 13004 Marseille. Tél. : 91.85.38.19.**

Vds A500 TBE vers. 1.3 + lect. ext. 3 1/2 + ext. 512 Ko + câble péri. : 2 000 F. Merci cause ach. A2000. **Patrick BELLO, 7, rue des Noux, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 46.61.54.31.**

Vds A500 + ext. 1 Mega + nbx disks + câble péri. + 2 joys + souris + livres + jeu neuf Utopia, TBE : 2 400 F. **Cedric DONZELLI, 7, av. Léon-Blum, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.22.90.94.**

A500 ext. mém. 512 K, monit. 1084S, gar. jusqu'en 3/93 + très nbx softs : 4 900 F. **Filipe VILELA DA SILVA, 38, allée Chenevières, 91360 Villemoisson-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.04.39.38.**

Vds sur Amiga : Drakkhen, Full Metal, Ironlord, disc, Kick Off + Extratime, Microprose Soccer, Barbarian 2 : 80 F pce, 200 F les 3. **Yann TISSIER, 2, allée de Pornic, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.51.91.72.**

Vds orig. Amiga : Croisière pour un cadavre, Midwinter 2, Eye Beholder, Captive, Gold Aztecs, Indy 500, Challenge : 100 F. **Frédéric PIRON, 189, bld de la Petite Vitesse, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.26.85.**

Super foot ! Vds jx Amiga neufs : Kick Off, Kick Off 2, Kick Off re-Europe et Play. Mana. : 30 F pce ou 100 F le tt. **Julien PORTA, 38, rue de la Liberté, 54112 Vannes-le-Chatel. Tél. : 83.25.41.92.**

Vds A500 ss gar. (9 mois) + 1 Mega + lect. ext. + 200 disks, nbx jx + joy + util. + Tilts, le tt pour 2 900 F. **Willy JOSEPH, 2, av. Anna-de-Noailles, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.93.15.63.**

Amiga 2000B + 2ND lect. 3 1/2 int. + monit. coul. 1084S + 1 man. + 10 log. (ap. 19 h), urgent. **Thierry FRECHET, lot. Lacaou, 40290 Habas. Tél. : 58.98.01.92.**

Vds A500 + ext. 1 Mo + monit. coul. + gar. 6 mois + 50 DK + souris + Ultima V, Hero Quest, Eye of Beholder : 3 500 F. **Sylvain BOURLANGE, 19 bis, rue Champdavoine, 91630 Cheptainville. Tél. : (16-1) 64.56.88.14.**

Vds jx Amiga de 50 à 120 F + Amos : 250 F et Dom. public : 15 F pce. Dem. liste ctre tbre à 2,50 F. **Guillaume PETTE, 1, Drève du Château, 59273 Fretin.**

Vds pour Amiga : le célèbre Dungeon Master orig. : 160 F, notice et texte écran en franç., port comp. **Philippe TAQUET, 34, rue Bouvier, 59730 Solesmes. Tél. : 27.79.25.24 (ap. 19 h).**

Vds matos pour Amiga : Graphiscop (genre tabmette graph.) + prg + doc. : 500 F, GP 500 II : 100 F, des cadeaux en +. **Maurice DE SOUZA, Le Biternay, 42140 Grammond. Tél. : 77.20.75.91.**

Vds C64 + lect. disk. + lect. K7 + joy + jx + prise péri., le tt : 850 F. **Sylvain GIRAUDIER, 7, rue Paul-Gauguin, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.25.97.71.**

Vds Amiga + ext. + joy + lect. ext. + souris + tapis + bte de jx (70) + util., état neuf, val. : 7 450 F, vendu : 3 900 F. **Philippe SOULIE, 21, rue du Château, 77360 Vaires. Tél. : (16-1) 64.26.16.59.**

Vds imprim. Commodore MPS1000 pour C64/128 ou Amiga avec cart. neuve, le tt en TBE : 700 F. **Denis DELORME, 234, bld Saint-Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.88.72.01.**

Vds jx sur A500 à petit px. Env. disk pour liste. **Serge CARIOU, 17, rue Rodrigues-Pereire, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.52.20.71.**

Unique ! Etat neuf, Amiga + écran stereo + nbx Best softs + digital. + joy + access. + câbles HiFi : 4 900 F à déb. **Eric. Tél. : 39.47.03.29 (ap. 18 h 30).**

Vds A500 + A501 + monit. 1084S + nbx jx (env. 65) et util. + Amstrad LQ 3500, le tt : moins 2 ans : 5 000 F à déb., urgent. **Nicolas DUBOIS, 4, rue Henry-Quilleré-Stival, 56300 Pontivy. Tél. : 97.25.29.93.**

Vds pour Amiga Megalomania : 160 F, Populous II (2) : 150 F et Sim City : 95 F et d'autres orig. ou éch. **Florian CHOLLET, 148, chemin de Beaumant, 69230 Saint-Genis-Laval. Tél. : 78.56.22.50.**

Vds unité centrale A500 avec un tas de choses : 2 990 F. **Olivier MAROUANI, 2, allée des Epis d'Or, 77144 Montevrain. Tél. : 60.07.30.97.**

Vds jx sur Amiga, vds Sonic sur Megadrive : 250 F. **Glen BOQUEHO, 4, rue de la Gimone, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.86.19.51.**

Vds jx et utils pour Amiga. Dem. liste, rép. ass. **Stéphane RADATOVIC, 44, bld Gambetta, 34800 Clermont-l'Hérault. Tél. : 67.88.04.89.**

Vds sur Amiga à très bas px + éch. démos et util., vds orig. entre 100 et 200 F. **Stéphane MENOUD, 13, rue du Sapin, 74100 Ville-la-Grand. Tél. : 50.92.05.22.**

Vds A500 BE : 1 800 F + frais de port. **Philippe MICKELER, Marolles, 49140 Seiches-sur-le-Loir. Tél. : 41.76.99.46.**

Vds Celtic Legends Amiga : 150 F, gar. 6 mois. **Alain, 10, rue Paul-Eluard, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 43.75.18.01.**

Vds A500 coul. 1 Mo + 100 disq. pleines + bouquins + joy. Px : 4 500 F. **Damien PASQUIER, Etabes Ceignes, 01430 Maillat. Tél. : 74.75.75.33.**

Vds C64 + 1541 (II) + Power Cartridge + lect. cass. + env. 200 disk + péri. PAL Secam + livres, px : 1 800 F. **Manuel RIBEIRO, 1, allée des Iris, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.13.18 (ap. 18 h).**

Vds A500 (gar. 2 ans) + ext. + 50 jx + bte rgt + bâche + émul. PC, val. : 4 000 F, cédé : 3 000 F + 1083S : 1 200 F, le tt : 4 000 F à déb. **Yann MONNERIE, 17, rue Francoeur, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1) 69.96.16.78.**

Vds jx orig. Amiga (Monaco GP, etc.), 4 ach., 1 grat., jx entre 100 et 150 F, compil. : 150 F. **Jean-Philippe HONORE, 9, rue Cité Saint-Jean, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72.04.15.25.**

Vds A500 1 Mo, 1084, 30 jx orig., 60 disk plein : 4 500 F. **Huynh HUU HUNG, 27, allée du Clos d'Ambert, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 49.31.03.57.**

Vds news sur Amiga : 10 F/disk. Poss. : Heimdall, Cpuc, Moktar, Rolling Ronny, Rugby, Civilization, import. USA ! **Laurent RAUFASTE, 65, rue de Verdun, 81600 Gaillac. Tél. : 63.57.49.47.**

Vds A500 + ext. + monit. coul. + lect. ext. + imprim. + 2 joy + souris + 1 000 disks TBE : 10 000 F à déb. **Olivier COLLE, 56, av. du Groupe-Morgan, 06700 Saint-Laurent-du-Var. Tél. : 93.31.36.13.**

Commodore vds PC20 HD + 14 D4 + imprim. Parasonic KX-P1180, px total : 5 000 F, util. 6 mois SLT. **Joelle MOUGHANNI, 32, rue La Fontaine, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 40.50.36.50.**

Vds Amiga 500 (1 Mo) + une centaine de jx (TIP-Off...) + 4 joy. Px : 2 000 F. **Laurent BERCHON, 68 bis, bld Meunier-de-Querlon, 44000 Nantes. Tél. : 40.16.25.21.**

Vds A500 avec 1 Mega de RAM + 60 jx + 2 joy + souris + journ. encore gar., état neuf : 3 900 F à déb. **Alexandre PONTY, 24, rte de la Reine, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.05.57.80 (le soir).**

Vds pour 6128+ : Switchblade (cart.), World of Sport (art) : 100 F l'un et la compil'action NRJ N° 1 : 110 F. **Guillaume BRARD, 2, rue de la Bonnière, 60850 Lalandelle. Tél. : 44.89.01.09 (ap. 17 h).**

Vds C128D + drive 1541 + monit. coul. + jx + joy, le tt : 2 500 F. **Olivier WIECZOREK, 3, rue Pasteur, 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.74.40.26.**

Vds A500 1 Mo gar. 8-92, 2 péri., monit. 1084S, Track Ball, souris + tapis, 2 joy, nbx jx : 4 500 F. **Nicolas DILLIES, 6, allée H.-de-Payns, 59840 Lompret. Tél. : 20.08.89.20.**

Vds A500 monit. 1084, ext. 2 joys, souris, rev., 100 jx et util., bte rgt. Px : 5 000 F. **Nihat YIGIT, 135, av. Lenine, Bât. A3, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.29.70.42.**

Vds C64 + 1541 env. 500 jx et util. + monit. coul., le tt : 2 000 F. **BERTIN, 9, rue Jeanne-d'Arc, 55100 Verdun. Tél. : 29.86.29.15 (entre 20 et 21 h).**

Vds monit. coul. 1084 Commodore + câbles divers : 800 F à déb. + vds nbx orig. A500 (Lotus...) : 50 F. **Nicolas MERCIER, 74 bis, rue de Gaulle, 90850 Essert. Tél. : 84.28.69.17.**

PC

Vds pour PC 3 1/2 : Police Quest 3 orig. : 250 F. **Steve PRESTON, 2, imp. des Tilleuls, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : (16-1) 34.50.05.82.**

Vds jx orig. 3 1/2 : Ninja Turtles, Populous, Blockout : 90 F pce ou 250 F le tt, ach. jx PC 3 1/2 ou 5 1/4. **Mari KOHIYAMA, 14 bis, rue de Milan, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.99.42.**

PC 286, 12 MHz, 40 Mo VGA A4 pouces DR-DOS 6, Windows 3, Page Maker 4, WC 2 Count Down, Chuck Yeager, Prehistorik, etc. **Vincent BRIET, 19 bis, au Massenet, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.90.80.85.**

Vds 386DX, 25 MHz potable, non autonome, écran Plasma, clav. détachable, DD 40 Mo, Floppy 1.44, 3 1/2 : 9 000 F TTC. **Antoine DUCRET, 66, rue d'Alsace, 54300 Luneville. Tél. : 83.73.39.56.**

Vds Pictandy coul. 640 RAM + DD 20 Mo + RS232 + souris + 3 1/2 + 5 1/4 + 300 jx, TBE. Px : 4 200 F. **Laurent BOUTEILLE, imp. de la Nivolière, 01150 Leyment. Tél. : 74.34.93.32 (W.-E.).**

Vds PC 1512 CGA coul., lect. 360 Ko, manuels, nbx jx, 512 Ko RAM DOS, desktop. Px : 2 000 F. **Sonia SCASSO, 4, av. Les Terrasses, 13260 Cassis. Tél. : 42.01.29.78.**

Rech. club PC région Annecy ou Chambéry. Vds Apple IIGS, lect. 3 1/2 et 5 1/4, au plus offrant, px départ : 5 000 F. **Marc CAPPE, lotissement La Tour, 01420 Seyssel. Tél. : 50.56.15.89.**

Vds Ultima 5 sur PC, not. en anglais, jamais servi. Px ini-

tial : 399 F, vendu : 250 F. Merci à tous ! **Jérôme LICCIA-ROELLO, 2, allée des souches-Vertes, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.68.57.20.**

Vds jx PC : Secret Missions pour WC1 (50 F), Speech pour WC2 (100 F), Thunderstrike (50 F). **Jean-Francis REGNAULT, 2, rue des Favorites, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.42.44.04.**

Vds IBM PS/2 8530H21, 286, 1 Mo, lect. 3 1/2, DD 20 Mo, VGA coul. Ach. le 3/91. Px : 6 400 F. **Stéphane FRADIN, Le Bois Colin, 85690 Notre-Dame-de-Monts. Tél. : 51.58.88.23 (W.-E.).**

Vds Pr. of Persia (100 F), Elvira Arc. (140 F), Starblade (70 F), Pinball (80 F), SVGE Empire (200 F), F16 (100 F) pr PC. **Ludovic LAVERGNE, rue du Parc, bât. E, appt 503, 33170 Gradignan. Tél. : 56.89.54.90.**

Vds jx PC 5 1/4 : Op. stealth, Monkey Island, Great Courts, Fire Forget 2, Voyageurs du Temps, soccer : 170 F pce. **Michel BAUDRILLART, Louvain-en-Goven, 35580 Guiche. Tél. : 99.42.21.15.**

PC Amstrad 2086, 640 K, DD 30 Mo, drive 3 1/2, écran VGA coul., souris, Works, Windows, PC Tools, jx, adlib : 6 000 F. **Christophe GONGORA, 8, rue Jean-Jacques-ROUSSEAU, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30.43.99.10.**

Vds PC 2086 VGA coul., DD 20 Mo, + souris + joy + jx orig. Px : 7 000 F à déb. **Bounlith SIRIVONG, 11, résidence Diderot, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 47.06.99.56 (ap. 18 h).**

Vds pour PC : Faery Tale Adventure, War in Middle Earth, Medieval Lord, neufs : 150 F pce. **Fabrice DECHY, 70, rue Charles-Nodier, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.40.02.57.**

Vds PC 1512 étendu 640 Ko, écran CGA coul. + West Phaser (pist.) + jx. Px : 4 500 F + vds jx orig. : 100 F. **Yoann DUBREUIL, 86, rue Haute-d'Aulnay, 41500 Mer. Tél. : 54.81.27.64.**

Vds PC 386 DX, 25 MHz, DD 89 M, 2FP, VGA coul., etc. : 10 000 F. **Alain BOBIN, ZAC de la Rotonde, 57160 Moulins-les-Metz. Tél. : 87.56.52.56.**

Giga ! Dément ! Vds PC 2086 AT (nbx jx) VGA 3 1/2 : 6 500 F à déb. **Fabrice BRAILLON, 46, rue du Verger, 77240 Cesson. Tél. : (16-1) 60.63.37.88.**

Vds jx Spectrum orig. à petits px et rech. contacts sur PC AT VGA 3 1/2 et 5 1/4. **Nicolas ESPOSITO, 196, rue des Voisins, 60400 Béhéricourt. Tél. : 44.43.05.01.**

Vds jx PC orig. 256 coul. : 270 F, Op. Stealth (VF), Space Quest 4, Larry 5, port comp. **Audrey IMBACH, Le Sous-Bois, N° 8, chemin du Jas de Rhodes, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.65.01.58.**

Vds IBM PS/2 modèle 50 + DD 20 Mo + lect. 3 1/2 + 1 Mo RAM + monit. coul. super VGA + nbx log., px : 7 500 F. **Michel STOJILKOVIC, 35, rue du Faubourg du Temple, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.08.01.66 (ap. 20 h).**

PC 286 VGA coul. 1 Mo RAM, DD 20 Mo, lect. 1.2 M + 1.4 M + imprim. LC24/10 + TP 5.5 + Win 286 + 3D kit + logs, util. : 9 900 F. **Jean-Jacques DORP, 28, rue du Champ du Pardon, 76000 Rouen. Tél. : 35.15.24.76.**

Vds Amstrad PC 3286 HD 40, 3 1/2, VGA coul. 2 Mo + nbx log. pro et ludique : 1 100 F. Cadeau : digital. vocal. **Stéphane PACALET, 25, chemin de la Barre, 38260 La Côte. Tél. : 74.20.29.39.**

Vds orig. Red Baron, Kick Off 2, Silent Service 2, TV SP Boxing, Heart of China, F29, Links, Wing Commander I et II PC. **Jean-Charles FACCIO, 46, bld Paul-Ramadier, 12000 Rodez. Tél. : 65.42.73.46.**

Vds Martian Memorandium (orig. + docs + bte) pour PC 3 1/2 : 150 F (1 seule util. : instal. sur DD). **Adrien BRET, 71, rue des Ecrins, 38530 Pont-Charra. Tél. : 76.71.94.42.**

Vds PC 286-16 + écran SVGA + 1 Mo + DD 40 Mo + 2 lect. + souris + man. + nbx softs + ss gar. : px intéres. **Eric RINGEVAL, 23, rés. du Bois de Charmes, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.41.35.56 (le soir).**

Vds ordi. d poche : Psion organiser avec tableur, liais. PC, mém., livres, secteur, sur Lyon : 2 200 F. **Nicolas DELEBECQUE, Le Ruisseau, 69400 Liergues. Tél. : 74.62.39.06.**

Vds Amstrad PC 1640 dble D7, souris, joy, écran EGA amélioré + MS-DOS + System Gem : 5 500 F. **Jean-Maxime ROUX, 6, rue de la Bienfaisance, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 45.22.28.19.**

Vds jx PC 3 1/2 ou 5 1/4 orig. : rôle et aventure, poss. éch., liste sur dem., px intéres. **Franck PERIGNON, 52, allée des Albatros, Appt A71, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.53.35.55.**

Vds jx PC 3 1/2 : Sim City : 100 F, Midwinter : 150 F, Railroad Tycoon (neuf) : 200 F ou les 3 : 400 F (port comp.). **Pascal EGGIMANN, 255, rte Fayards CH-1290 Versoix (Suisse). Tél. : 22.755.38.09.**

Vds PC DD 40 Mo + 1 lect. 5 1/4 HD + souris, écran EGA + jx + log. **David ANNEE, 22, av. Jacques-Brel, 44300 Nantes. Tél. : 40.52.17.38.**

Stop ! Gigaffaire : vds PC 1640 5 1/4 EGA HD + 20 Mo DD + souris + nbx jx + PC Tools 6, Works : 8 000 F. **Philippe RIGOULOT, 271, chemin du Sapeur, 30900 Nimes. Tél. : 66.64.55.81.**

Tandon 286-12, DD 20, lect. 5 1/4 et 3 1/2, monit. VGA coul., 1 Mo RAM, carte Soundblaster, souris, util. Px : 11 500 F. **Christophe BOITREL, 32, rue du Muguet, 24100 Bergerac. Tél. : 53.57.65.00.**

Vds PC 1512 + DD 20 Mo + nbx jx + nbx util. + souris + joy + the sound source : 3 500 F. **Romain PROVENCAL, 7, rue d'Arsonval, 75015 Paris. Tél. : 43.22.69.18.**

Vds jx PC : Fascination, Heart of China, Das Boot, livres : Lotus 123, cartes EGA, 24 Eproms D27128. **Frédéric LOUCHET, 142, rue de Roubaix, 59126 Linselles. Tél. : 20.46.58.44.**

Vds Great Courts 2 pour PC dans embal. orig. : 170 F (val. : 295 F). **Jean-Michel SOISSONG, 13 A, rte d'Altenheim, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.40.16.88.**

Vds jx PC (ex. : KQ V : 250 F). **Jean-François FRUHAUF, 15, allée des Passereaux, 44240 La Chapelle-sur-Erdre. Tél. : 40.93.69.28.**

Vds PC 1512 2 drives, 360 Ko 5 1/4 + souris + écran CGA mono. + log. + meuble info. Px : 2 800 F. **Vincent verney, résidence Hippodrome, bât. D7, 42390 Villars. Tél. : 77.79.18.71.**

Vds sur PC : Last Ninja, Firepower 5P : Fire and Forget, Targhan Last, Ninja : 100 F. **Fabrice NAVARRO, 9, rue Paul-Deroulede, 94100 Saint-Maur. Tél. : (16-1) 48.85.80.27.**

Vds compact PC AT 286 Turbo 12 MHz, 512 K, lect. 5 1/4 et 3 1/2, DD 20 Mo, écran CGA, mono., nbx log. Px : 5 600 F. **Philippe RABOULIN, 80, rte d'Herbeville, 78580 Maule. Tél. : (16-1) 30.90.72.35.**

Vds PC Venex 386, 33 MHz + 4 Mo + monit. VGA + DD 105 Mo + lect. 5 1/4 et 3 1/2 + souris + MS-DOS 4.01 + gar. : 1 an 1/2 : 20 500 F. **Sébastien BONTEMPS, 2, chemin des Corbeaux, 77230 Dammartin-en-Goëlle. Tél. : (16-1) 64.02.72.36.**

AST 286SX port. 5 Mo RAM, DD 40 Mo, lect. 3 1/2, DOS 3.3, util., souris, nbx logs, jx : 50-150 F (T2, F19, SB2). **Christophe. Tél. : (16-1) 42.75.11.03.**

Vds PC 1620 mono. DD 30 Mo. Px : 4 000 F en espèces. **Patrick GUERRAULT, 10, av. Daniel-Perdrige, 93370 Montfermeil. Tél. : (16-1) 43.30.71.29.**

PC AT 286, 12 MHz, disque 40 Mo, lect. 5 1/4, 1,2 Mo, écran EGA, 16 coul., 200 x 300, joy, souris. Px : 7 000 F. **Frédéric DOBLER, 3, rue de l'Hostellerie, 95130 Franconville. Tél. : 34.14.75.93.**

Vds log. dompub pour PC 5 1/4 pour liste : env. tbrée. Rép. ass. **Willy FOLLIN, 29, rue des Grés, 02200 Pernant. Tél. : 23.73.62.17.**

Vds IBM PS/1 286, DD 30 Mo, 1 MO RAM, lect. 1.44 Mo + souris + modem + écran VGA coul. + nbx log. + Works. Px : 8 600 F. **Olivier BEAUDOIN, 12, imp. des Lauriers, 34830 Clapiers. Tél. : 67.59.42.11 (soir).**

Vds PC 386, 16 MHz VGA coul. 3 MO + DD 40 Mo + 3 1/2 1.44 + 5 1/4 1.2 + souris. Px : 9 000 F. **Rodolphe DELEVACQ, 34, rue Raspail, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.72.86.72.**

Vds PC EGA coul. 640 Ko, 10 MHz + Turbo + 2 lect. : 360 Ko + 1.44 Mo (5 1/4, 3 1/2) + clé de verrouillage, urgent. Px : 4 000 F. **Jean-Louis LAFOSSE, 108, rue de la Haute-Borne, 60730 La Chapelle-Saint-Pierre. Tél. : 44.08.90.54.**

Pour IBM PC et compat. : Arcade Collection, Shermann 4, Carmen San Diego, Impervin, Les Dieux du ciel : 200 F pce en 3 1/2. **Frédéric TRACHE-CAVLIER, 1, rue du Ma-**



Comme nous vous l'avions annoncé dans le numéro précédent, Tilt prépare un dossier sur les fanzines micro-ludiques (cela comprend évidemment les consoles!). Pour nous aider dans cette tâche, il est nécessaire que vous nous fassiez parvenir deux exemplaires de votre zine, et un certain nombre d'informations :

Vos noms ....
....

N° de tel ....

Adresse ....
....

les machines dont vous parlez
....

le nombre de personnes qui y collaborent ....
avec leurs ages respectifs,

le(s) micro-ordinateur(s) et le(s) logiciel(s) que vous utilisez pour rédiger et mettre en place vos articles. ....
....

Pensez aussi à préciser la **périodicité** (si ce n'est pas indiqué dessus) et le **prix** de votre fanzine.

Envoyez le tout à :

Tilt Microloisirs
Dossier Fanzines
9-13, rue du Cl Avia
75754 Paris
CEDEX 15

réchal-Juin, 62600 Berck-sur-Mer. Tél. : 21.09.05.39.

Vds PC 1512 coul. + souris + 2 drives 5 1/4 + imprim. Epson LX800 + joy + log. + 10 jx : 4 500 F. **Olivier FANNIUS, 68, rue de Chézy, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.45.27.86.**

Vds pour PC : trait. txte Works 2 et Word 5 (Microsoft) en disk 3 1/2 quasi pas util. **Guillaume BARRON, 75, rue L.-Blum, rés. Château du Vallon, bât. A6, appt 11, 33600 Pessac.**

Vds jx PC VGA 3 1/2 pour 150 F pce : Conan, Croisière pour un cadavre, Ess. mega Gunship 2000, etc. **Claude OLLIVIER, La Grande Plaine, bât. A3, bld des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds PC + monit. CGA + DD + imprim. laser + livres + disq. jx et util., TBE. **Silvia PIRES, 126-128, av. du Général-Leclerc, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 43.50.96.95.**

Vds PC AT 386, 16 MHz, 1 Mo RAM VGA coul., DD 42 Mo, lect. 5 1/4 1.2 Mo, 3 1/2 1.44 Mo, souris, logs. Px : 9 900 F. **Dominique KORZECZEK, 318, rue des Glycines, 62110 Hénin-Beaumont. Tél. : 21.20.56.75.**

Vds IBM PC XT EGA + carte 20 Mo + Handy Scanner + tablette Summagraphics + divers : 4 000 F à déb. **Christian CIRRI, 91, rue du Petit Vaux, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.09.90.34 (entre 19 et 21 h).**

Vds pour PC DD 20 Mo et 40 Mo : 900 et 1 500 F. **Pascal GROSSIER, 28, rue François-Poulenc, 08320 Aubrives. Tél. : 24.41.68.99.**

Vds nbx jx sur PC, poss. éch. (poss. : Moktar, Monkey 2, BAT 2, T 2, Gobblins, Elvira 2, Eye of the beho). **Frantz SCHLUSSELHUBER, 42, rue Marius-Aufan, 92300 Levallois. Tél. : (16-1) 47.57.01.89.**

4 500 F ! PC XT 10 MHz, 5 1/4, DD : 20 Mo + monit. coul. CGA + modem KX-TEL2 + MS-DOS 3.2, GW-Basic, KX-COM2. **Etienne LACRAMPE, 16, rue d'Estienne-d'Orves, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.47.62.**

PC vds 5 1/4 ou 3 1/2 Kick Off 2, italy 90, England, Int. Sochal, Populous : 150 F, Crimewave, Railroadtyc : 200 F, tt : 1 000 F. **David ACHARD, Les Pervenches, 42290 Sorbiers. Tél. : 77.53.61.22.**

Vds PC 286 16 + 1 Mo + DD 110 Mo + 3 1/2 + 5 1/4 + imprim. 24 aig. + VGA + logs : 12 000 F. **Pascal LEGENDRE, 259, allée Diane-de-Poitiers, 77820 Le Châtelet-en-Brie. Tél. : (16-1) 60.69.42.37.**

Vds Amstrad PC 2086 VGA coul. + 50 logs (jx, création, etc.). Px à déb. **Pierre DELANNOY, 14, rue Pasteur, 62290 Noeux. Tél. : 21.66.34.15.**

Vds jx orig. PC : King Quest V franç., Sim Earth, Railroad Tycoon, Monkey Island 1 franç. : 200 F. **Gilles ORTEGA, La Jalousie, 50340 Flamanville. Tél. : 33.04.14.41.**

Tandy 1000 HX PC + monit. EGA + joy + imprim. Px : 4 000 F. **Jérôme DIOT, 180, bld de France, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.85.01.02.**

Vds jx PC 5 1/4 disc, Kick Boxing, Stormlord, Lemmings, Terminator 2, Horror Zombies : 100 F pce, 2 : 150 F. **Christophe ALLAIN, rue Louis-Mallet, lot. de Bannegon, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.66.00.**

Vds imprim. IBM Propinter XL24 + adapt. format : 1 200 F. **Guillaume CHINARDET, 28, rue du Docteur-Blanche. Tél. : (16-1) 42.88.47.12.**

PC XT Ranck Xerox 640 K, écran coul. CGA, 2 lect. 5 1/4, souris, man., 100 disq. + imprim. IBM, TBE. Px : 6 500 F. **Laurent MASCLIN, 9, rue des Fauvettes, 91090 Lisses. Tél. : (16-1) 64.97.55.92.**

Vds jx, PC, ST, Miga. Px cools. Ach. Megadrive + 1 jeu : 1 000 F, ne pas tél. **Jacques GUERIN, Le Bas-Temole, 22640 Plenee-Jugon.**

Vds PC 1640 5 1/4, DD 40, écr. coul. EGA + souris, joy, jx et util. + doc. TBE, le tt : 6 500 F. **Philippe RODIER, 20, rue de la Faisanderie, 91070 Bondoufle. Tél. : (16-1) 60.86.67.30.**

Vds jx PC 3 1/2 Yeager : 160 F, Indy 500 : 100 F, andretti : 160 F, ach. Kick Off II 3 1/2 : 100 F, The Games : 200 F. **Fabien ETORE, 232, rue de Charbonnière, 45800 Saint-Jean-de-Braye. Tél. : 38.86.65.87.**

CSE HA PC vds 520 STE 2 Mo + mono. + joy + souris + Basic + émul. et log. Mac + Degaélite + Timework + TT + 40 jx, TBE : 5 800 F. **Pascal MARIN, 7, av. de la Garenne, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.28.32.**

Vds PC Sanyo 80286 12,5 MHz, lect. 3 1/2 1.44 Mo, RAM 1 Mo, DD 40 Mo + adlib + VGA coul. + log. : 8 500 F à déb. **Alain LESOMPTIER, 5, rue de la Garenne, 60950 Ver-sur-Launette. Tél. : 44.54.06.75.**

Vds orig. PC : Bard's Tale : 40 F, Karatéka : 40 F, Ferrari Formula 1 : 40 F, Colonel's Bequest : 90 F, Dragonstrike : 90 F. **Lionel ARMAND, 8, rue Dagobert, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.31.47.45.**

Vds pour PC 386 : Windows 3.0 (800 F), Works 2.0 (1 200 F), ach. le 10/1/92 jamais installé (dble emploi). **Thierry LEPRETRE, 100, rue Jean Le Galleu, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 49.60.79.85.**

Urgent ! Vds sur PC 5 1/4 Eye of the beholder (225), Sim City + terrain Edit (300) + F15 (100) + Castles (250). **Stéphane DAUBIAN, 40, rue de Fontenay, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.98.27.23.**

Cher. contacts pour éch. jx sur PC disk 5 1/4 et cher. disk vierge à 2 F pce. **Alexandre DECKERT, 143, chemin des Courtes Royes, 88100 Saint-Dié. Tél. : 29.50.09.04.**

pour PC vds logs. dompub au poids, px imbat. 0,02 F par kilo octet. Liste sur disk. Env. 1 disk 5 1/4 ou 3 1/2. **Stephan DELOUIS, 18, rue Gaston-Monmousseau, 94200 Ivry.**

Vds IBM PS/2 MCGA 640 Ko, 2 x 720 Ko, souris, nbx jx et prog., TBE : 3 000 F. **Nicolas DIPOL, 83, rue des Prés, 67380 Lingolsheim. Tél. : 88.78.07.20.**

Vds PC 286-12, HD 20 Mo, 1 Mo RAM, VGA 800 x 600 Multi-sync., souris, utils, jx, DR DOS6, Falcon 3. Px : 7 200 F. **Christian DENECHAUD. Tél. : (16-1) 30.50.22.75.**

Vds HP comp. PC XT V20, DD 20 Mo, lect. 3 1/2 1.44, 5 1/4 720, écran CGA coul. + carte VGA : 4 500 F. **Marcel VALERI, 29, av. Anatole-France, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.52.91.05.**

Vds jx PC orig. 5 1/4, Conan (VF), Heart of China, Fascination, Pictionary. **Henri CONAN, Peigus, 84240 Ansouis.**

Stop affaire ! Vds PC 1512 + dble drive 5 1/4 + monit. coul. + souris + nbx logs. Px : 3 000 F. **Vincent FERRE, 8, rue du Général-Guérin, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.37.52.82.**

Vds orig. Robin des Bois, version Sierra pour PC 5 1/4 HD VGA : 75 F ou 299 F port compris. **Johan GUILLAUME, 9, rue des Dailles, 1950, Sion (Suisse). Tél. : 027.23.56.26.**

Vds PC 1512 DD coul. + joy + GEM + integral PC + nbx jx et log. dont Populous, Dble Dragon 1 et 2 : 4 000 F. **Joan GLAUNES, Le Pas Saint-Georges, 33190 Casseuil. Tél. : 56.71.12.73.**

Vds PC 386-33 4/40 3 1/2 SVGA 1 Mo, écran SVGA coul. + écran mono. 19' 1280 x 1024 Sblaster Tower : 15 000 F. **Stéphane MARIN, 19, av. Gambetta, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 46.68.01.40.**

Vds PC/AT 286-12 + copro. 287 + 1 Mo RAM + lect. 1.2 Mo + DD 42 Mo + joy + DOS 5 sans écran : 3 700 F. **Laurent, 91. Tél. : (16-1) 69.41.11.20.**

Vds jx PC 5 1/4 : Lemmings, Barbarian 2, Strider : 100 F pce, compil. Power Crash : 200 F. **Thomas SAUTEREAU, 31, rue du Maréchal-Joffre, 10270 Lusigny-sur-Barse. Tél. : 25.41.21.06.**

Vds PC Tandy 1000, 640 Ko mono., 2 lect. 5 1/4 : 2 500 F. **Erick SLAES, 25, rue des Amoureux, 13006 Marseille. Tél. : 91.37.16.72.**

Vds 386-25C, 64 Ko caché, 5 Mo RAM, 2 lect. HD, HD 100 Mo, carte Paradis 512 Ko, mon. Multisync. SVGA, sou. : 17 000 F. **Christophe KELOGHLANIAN, 12, imp. de l'Héritière, 38230 Chavanoz. Tél. : 78.32.62.43.**

THOMSON

Vds pour TO7/70, cart. Basic 128 : 150 F, Basic V. 1.0 : 100 F, pass. vént. K7 : 70 F, TBE, 10 jx de 40 à 50 F, 2 man. : 85 F, livres. **Philippe BIANCO-MULA, allée du Castellas, 13770 Venelles.**

Vds nbx jx sur Thomson MO et TO en K7 et cart. : Arkanoid, Super Tennis, Blitz Choplifter de 50 à 150 F. **Frédéric GUIMARD, 15, rue Hoche, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.45.74.**

TO7-70 + monit. + lect. cass. + 1 jeu, le tt : 1 000 F et + 1 Gameboy + 3 jx. **Nicolas VANDELLE, Grands-Brens, 01300 Belley.**

Vds TO8 + man. util. + livre prog., 256 Ko + D7 init. + péri. (bran. TV) + joy + lect. 3 1/2 + 40 jx (Ripoux, etc.), px : 1 000 F. **Azdine REHABI, 9, rue de la Fontaine-aux-Ecus, 77160 Provins. Tél. : (16-1) 60.67.80.41 (ap. 19 h).**

Vds log. liv. pour TO8-TO9 de 30 à 50 F + cher. lect. de disq. 3 1/2, DD 90-352 + câble : 500 F max. **Pierre. Tél. : (16-1) 46.22.07.22.**

Vds TO8 + lect. de disq. + manuel + câbles : 500°fF. **Timothée ROLIN, 27, rue J.-B.-Canclaux, 44400 Rézé. Tél. : 40.75.46.85.**

Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Tilt n° 100

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ **ACHATS**

☐ **VENTES**

☐ **ÉCHANGES**

☐ **CLUBS**

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

Vds MO6 Thomson + monit. et 30 jx + 2 man. **Laurent MARTY, 53, rue Raynal, 12000 Rodez. Tél. : 65.68.71.47.**

Créez et édit. sur votre TO8/9+ avec lot PAO, Le journaliste + imprim. PR90-612M : 2 500 F. **Vincent BESSIÈRES, 42, rue Devic, 31400 Toulouse. Tél. : 61.52.23.22.**

Vds + de 50 log. MO5 (Arkanoïd, Wizzball, Oceania, tout shuss, etc.). Px de 10 à 100 F. Dem. miste. **Sébastien GAUYACQ, 23, av. Frédéric-de-Saint-Jayme, 64120 Saint-Palais. Tél. : 59.65.72.38.**

Vds jx TO8D (Golden7, Passagers du Vent, Iznogoud), env. 50 disq. entre 50 et 150 F, TTBE. **Ludovic KOSIOR, 69, rue des Jardins, 59180 Cappelle-la-Grande. Tél. : 28.64.27.91.**

Vds TO9 + jx + lect. cass. + ext. + manuel + nbses rev. + disk init., px : 1 500 F. **Pascal DOMENECH, 3, hameau Les Mésanges, 62217 Beaurains. Tél. : 21.51.35.82.**

Vds jx orig. (disk) pour Thomson : 40 F pce. **Laurent EMERAND, 3, rue Jean-Mermoz, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.76.89.02.**

Vds Thomson TO7/70 avec + 100 jx, 2 lect. (disk, K7), 4 livres prg. : 2 500 F ou 1 jeu : 100 F. **Stany FRYBLENBER, 100, rue des Fontenelles, 72000 Le Mans. Tél. : 43.82.16.88.**

Vds TO7-70 + lect. K7 + manuels + cart. Basic et Pictor + jx. Px : 500 F. **Jean-Christophe THEMIOT, 46, bld Montaigne, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.93.84.09.**

DIVERS

Vds imprim. Oki 92 + 15 rubans + tracteur papier : 1 800 F, cons. Mattel + 23 cart. : 2 100 F, ach. amiga en panne. **Fabien, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.03.96.80.**

Vds imprim. Epson LQ500 TBE : 1 600 F + vds disks vier. 3 1/2 (uniq. sur Paris et RP). **Vincent LE DUFF, 36, av. de la Mutualité, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.07.85.72.**

Vds imprim. Epson FX 850, exc. état, val. neuve : 6 000 F, vendu : 3 000 F. **Cyrille LARPENTEUR, 82, Grande Rue, 94370 Noiseau. Tél. : (16-1) 45.90.83.16.**

Vds Surf des neiges, Cherokee de duret, jamais servi, val. : 2 500 F, cédé : 1 400 F + imprim. MPS1250 : 1 200 F. **Raphaël TALLEU, 145, rue Jean-Rostand, 62400 Bethune. Tél. : 21.56.88.57.**

Vds imprim. Mannesman Tailly MT 84 « 155-CPS« : 900 F. **Frédéric MOLTO, 1, rue Auguste-Blanqui, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.20.22.84.**

Vds nbses revues Gen4, Tilt, joy, ST mag., Amiga revue A-News, Micronews, des N° vous manquent alors tél. **Frédéric GUIMARD, 15, rue Hoche, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.45.74.**

Vds orig. The Bard's Tale III et Eye of the Beholder 5 1/4 : 400 F les 2. Donne prime Dragons Flame. **Dominique BESANCON, 27, rue des Romains, 67360 Gunstett. Tél. : 88.54.03.20.**

Urgent ! Vds orig. entre 50 et 100 F (King Quest 1, 2, 3, 4, Police Q2 ZAK, Kick Off 2, Degas, Dungeon Master. **Francisco LOPEZ, 8, av. de la République, 94380 Bonneuil-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.77.72.43.**

Bonne année ! Vds carte sonore Sound Blaste + Chips CMS : 1 000 F. **Pierre HAYVES, 1, place Charles-Muller, 44350 Guerande. Tél. : 40.24.87.63.**

Vds Yamaha VSS-200. Synthé. avec system Voice Sampling, 100 sonorités diff. Px : 900 F + frais. **Fabrice GOUINEAU, rue André-Malraux, 17250 Pont-l'Abbé d'Arnoult. Tél. : 46.97.09.15.**

Vds Utopia : 120 F, Tip Off : 120 F, World Class, Rugny : 120 F, Capone : 80 F ou 380 F le tt + nbx jx, px int. **Philippe DENIZOT, 68 bis, rue Mirabeau, 25000 Besançon. Tél. : 81.61.02.18.**

Vds nbx mag. à px très intér. (ex. : Tilt, Gen4, Games, Joystick...) : 10 F pce. **Gaston VAN VETTEREN, 34, rue de la Pêcherie, 77120 Coulommiers. Tél. : 64.03.05.73.**

Vds 30 mag. inform. : 200 F + frais de port. **Laurent URION, 5, rue des Platanes, 53200 Bazouges. Tél. : 43.07.38.95.**

Vds Tandy 1000 TL (286), 8 MHz, 640 K, RAM, DD 22M, drive 3 1/2 + 5 1/4 + écran EGA coul. + impr. DMP + souris + jx : 6 700 F. **Mathieu VANBRAEKEL, 230, rue de la Coquinie, 7700 Mouscron, Belgique. Tél. : 56.34.64.85.**

Chaîne HiFi Kenwood M54, ss gar. 9 mois, TBE (4 mois). Px : 6 400 F comp. ou 4 900 F sans enc. **Pascal PRUDENT, 3, allée edouard-Branly, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.05.24.73.**

Vds 20 disq. vier. Sony 3 1/2 HD ss embal. : 200 F (jamais serv.). **Frédéric PUENTE, 138, rue Saint-Louis, 78955 Carrières-sur-Poissy. Tél. : (16-1) 39.65.35.96.**

Vds carte sonore Sound Blaster Pro, kit Midi (câble + séquenceur pro) jamais servi, le tt : 2 000 F. **Jean-Christophe PETIT, 6, allée Francis-Jammes, 51470 Saint-Memmie. Tél. : 26.64.10.69 (ap. 20 h).**

Vds lot GFA Basic (livre + D7 prg + autofor. GFA) et autofor. Basic STOS (orig.) : 500 F. Lot mag. Tilt 91 : 85 F. **Tony MATTOZZI, 2, rue Barthou, 34690 Fabregues. Tél. : 67.85.29.74.**

Vds Music Master et BAT hards : 380 F, Turrican 1 et 2 : 200 F, Magic Pockets : 200 F, Vroom : 200 F, Skweek. **Christian RISACHER. Tél. : (16-1) 34.85.29.80.**

Vds Imprimante Star LC 24, 200 coul., nov. 91 : 2 500 F avec Pagesetter 2 : 2 800 F, 75 et région uniq. **Dominique. Tél. : (16-1) 46.58.81.67.**

Vds Tandy 1000EX mono. avec ext. 640 Ko, 2 joy + util. Px : 4 000 F (ach. : 8 000 F). **Pierre-Jean GONNELLA, 3, av. des Belugues, Villa EDF, 13600 La Ciotat. Tél. : 42.71.64.37.**

Amos le créateur orig. + manuel de l'util. en franç. : 2 500 FB, état neuf. **Serge JAUNIAUX, 39, Vert Chemin, 1400 Nivelles, Belgique. Tél. : 067.22.04.73.**

Touti rikiki maousse costo ! TV coul. port. Grunding 23CM Pal-Secam, NTSC, sous gar. 2 ans : 2 400 F. **Dominique HARVEY, 48, rue des Bergers, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.57.38.88.**

Vds DD 187 Mo, prise RLL neuf, px : 3 500 F à déb. sans contrôleur. **Olivier DUTRIEUX, 4, rue de la Grande Tuilerie, 77230 Moussy-le-Neuf. Tél. : (16-1) 60.03.45.93.**

Vds 2 mêmes raquettes Dornay Pro One Agassi en bon état avec housses : 2 000 F (frais de port inclus). **Alexandre MIRZAYANCE, 13, Les Savoyances, 74200 Thonon. Tél. : 50.70.46.44.**

Vds Olivetti M24 + DD 42 Mo + 5 1/4 + 640 Ko + écran mono. + carte graph. 640 x 400 (coul.) + nbx prog. : 3 000 F. **Arnaud DROUIN, 65, rue du Moulin-Vert, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.37.91.**

Vds imprim. Facit 83150 24 aig., 132 col., peu servi, uniq. sur Toulouse. Px : 2 500 F. **Laurent LOURY, 1, rue Georges-Bidault, Appt 6, 31400 Toulouse. Tél. : 61.55.42.33.**

Vds ou éch. Thunder Force III, Sonic, Super Monaco GP ctre Lakers VS Celtics ou EA Hockey. Vds 300 F un jeu. **Stéphane VALLE, 17, rue Roland-Champenier, 58000 Nevers. Tél. : 86.59.15.51.**

Vds jx NES (World Cup, RC Pro AM, Dble Drible (250 F), Ou vends NES + 3 jx ou éch. ctre Megadrive, px : 1 000 F, val. : 1 500 F. **Nicolas LAIGNEL, 6, square Eole, 95470 Fosses. Tél. : (16-1) 34.68.92.94.**

Vds Organiser 2 XP + câble RS232 + Developper + File Pack + Math Pack + Formulator + sacoche cuir + livre : 1 300 F. **David LAZIMY, 71, av. Emile-Zola, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.77.63.39.**

Vds imprim. DMP 2000 (700 F), Tilt N° 36 à 56 (10 F pce), Commodore Revue N° 4 à 31 (12 F pce). **Michel SEGUI, 17, rue Pierre-Puget, 13109 Simiane-Collongue.**

Vds écran Philips CM 8801, exc. état, uniq. Paris et région Paris. Px : 1 500 F. **Guillaume BINNS, 80, bld Serurier, 75019 Paris.**

Vds SGBD Clipper-Nantucket 5.0, vers. franç., package orig., px excep. : 3 500 F. **Ludovic SAINDRENAN, 46, rue René-Paulin-Hippolyte, 91150 Etampes.(16-1) 69.92.09.79.**

CONSOLES

Vds Sega Master System + jx + man. + pist. + câbles : 1 500 F à déb. **Laurent COUCOURDE, 7, rue des Marjolaines, 13200 Arles. Tél. : 90.96.77.70.**

Vds PC Engine GT + 10 jx : 3 500 F. Poss. vte sép. Rech. Neo-Geo + jx. **Olivier DHAYON, 31, av. Paul-Valéry, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.29.17.28.**

Vds sur NES de 150 à 250 F, cher. contact 6128 (CPC). Env. liste. **Jérôme VITARD, 67, rue Général-Giraud, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.39.98.**

Vds sur Gameboy : Gargoyle Quest, Duck Tales, TMNT, Dble Dragon : 125 F pce, urgent ! Affaire ! **Olivier CHARMES, 3, imp. de la Hulotte, 78112 Fourqueux. Tél. : (16-1) 39.73.50.88 (ap. 20 h).**

Vds Gameboy + 4 jx + ss gar., ach. le 10/7/1991 + écout. Px : 900 F. **Alexandre SELLEM, 19, av. d'Arnold-Nelter, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.86.87.**

Vds jx Gameboy 16 jx : Duck Tales, Gremlins 2, Robocop, R-Type, Vastelvania, etc., état neuf de 150 à 200 F. **Stéphane PIN, 140, av. de Sarragousse, 13340 Rognac. Tél. : 42.78.64.11 (18 à 20 h).**

Vds Megadrive fr. + 2 man. + 10 jx (TF3, Sonic, Boxing, Ghouls'n Ghost, GP Monaco, Mickey, Golden Axe...) : 2 450 F. **Alexandre CLEMENT, 72, rue Nollet, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.39.28.**

Vds Psychic World sur Game Gear : 180 F ou éch. ctre Sqweek, Out Run ou jx Master System. **Antoine TONON, 31, rue Desaix, 78800 Houilles. Tél. : (16-1) 39.57.98.99.**

Vds Lynx + 5 jx + comlynx + adapt. sect., px : 1 000 F. **Christophe VAREILLES, 43, av. du Maréchal-Foch, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.43.20 (ap. 18 h).**

Vds cons. port. Gameboy comp. (câble, écout.) + 4 jx (The Final, Fantasy...), TBE, le tt : 890 F. **Philippe LECAT, 15, rue Grange-Dame-Rose, 78140 Vélizy. Tél. : (16-1) 39.46.58.92.**

Vds jx SFC (Mario 4...) de 350 à 450 F. Vds MD + man. en TBE : 850 F. Vds jx MD : 250 à 300 F (ST of Rage). **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir-Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77.**

Vds NBA Basket et Dble Dragon sur Gameboy : 130 F pce ou éch. ctre F1 Race, Megaman, Duck Tales. **Patrick LOPEZ, Gamarre Bas, 82440 Realville. Tél. : 63.93.15.51.**

Vds sur NES : Mario 1 : 190 F, Zelda 1 et 2 : 210 F, TBE, 1991. **David RAUFFET, 19, rue augustin-Thierry, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.01.92.01.**

Urgent ! Vds jx Nintendo (World Cup, Zelda 2, THMT, DD 2, Tennis, Castlevania, Rushattack). Px à déb. **Alexis RANGEARD, 3, rue du Stade, 57170 Château-Salins. Tél. : 87.05.28.50 (ap. 19 h).**

Vds NEC Coregrafx + 3 jx (1 neuf) : 950 F. **Marguerite DE SARRAU, 51, rue Dareau, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.27.64.21.**

Vds Segams + 2 man. + Han-On + 12 jx (Rambo III, Shinobi, Ghouls'n Ghost) + R. Fire + C. Stick + pist., TBE, px : 2 500 F. **Frédéric BONNAIRE, 70, av. Venaria, 38220 Vizile. Tél. : 76.68.03.09.**

Vds jx Master System Mickey : 200 F, Wonder Boy II et III : 150 F pce. **Jérémy BEAUME, 12, rue Baragué, 78390 Bois d'Arcy. Tél. : (16-1) 34.60.62.18.**

Vds Gameboy + 6 jx + cordon + casque : 1 200 F. **Laurent NOLIUS, 2, rue des Noyers, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.20.08.**

Vds ou éch. sur Megadrive. Vds jx sur Amiga, éch. jx. Vds lect. 3 1/2 1 Mo sur Atari : 520 F. **Jérôme PRIN, 11, rue Jean-Baptiste-Gervais, 77450 Esbly. Tél. : (16-1) 60.04.34.60.**

Vds Gameboy état neuf + 7 jx : 1 000 F ou éch. ctre Megadrive 1 jeu. **Thomas BOUCHER, 33-35, rue de la Brèche-aux-Loups, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.47.08.98.**

Vds Lynx + adapt. + Comlynx, le tt TBE : 500 F. **Nicolas BRONARD, imp. Jean-Jaurès, 95540 Mery-sur-Oise.**

Vds Gameboy très peu servie, 2 jx, câble Link, casque : 500 F. **Pierre NURDIN, 1, place du Commerce, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.09.84.41 (ap. 18 h).**

Vds Neo-Geo + 2e man. + Memory Card + péri. + gar. TBE : 2 900 F. **Olivier BOURSIER, 1, rue Fiolka-Lapinski, 62820 Libercourt. Tél. : 21.37.13.59.**

Vds Gameboy neuf + valise + accus + 14 jx (Supermario, Castlevania, F1 Race, Choplifter, etc.) : 1 900 F. **Thierry MEURGUES, 6, la Grande Ouche, 36170 Saint-Benoît-du-Sault. Tél. : 54.47.67.87.**

Vds Lynx + 6 jx (Viking Child, Blue L., Chips), val. : 2 200 F, vendu : 900 F à déb. + adapt. **Cyril GREPPIN, 5, Tirelonge, 1213 Pnex-Ch. Tél. : 0041.(19)22.792.74.08.**

Vds NEC + 7 jx + 2 joy + dbleur. Px à déb. : 2 000 F. Vds jx ST de 50 à 150 F (Op. Stealth). **Ferdinand DHOMBRES, 12, av. Paul-Appell, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 40.44.43.36.**

Vds Megadrive franç. + 3 jx (Sonic, Street of Rage, Quack Shot), gar., le tt : 1 500 F. **Christophe BAK, 9, rte de Rieulay, 59870 Marchiennes. Tél. : 27.90.42.07.**

Vds Lynx + 13 jx exc. état, le tt : 2 000 F ou éch. ctre Megadrive + cart. (alim. avec Lynx). **Emmanuel BERTIN, 126, rue du Clos de Ville, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.10.54.**

Vds Gameboy + 6 jx (DBle Dragon, F1 Spirit) + Case Boy : 990 F et Sega Master + 7 jx + phaser + lunettes : 950 F. **Pierre BARDET, 61, bld Paul-Hayez, 59500 Dova. Tél. : 27.98.92.10.**

Vds NES parf. état + 3 jx : Robocop, Supermario, etc. : 1 300 F à déb. **Alain MARCANTETTI, CLG Roger, Carcassonne, 13330 Pelissanne. Tél. : 90.55.10.04.**

Vds SMS TBE + Safari Hunt + Hang On : 350 F, pist. : 160 F, jx : Black Beltet, Alien Syndrome : 180 F l'un. **Fabrice LAMATA, 7, bld d'Arcole, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.62.70.**

Vds cons. Super Famicom + jx et câbles, neuve (1 mois) : 4 000 F. **Sylvain HOTOLEAN, Le Perion, 26760 Montéléger. Tél. : 75.59.59.99 (ap. 18 h).**

Vds cons. NEC Coregrafx + jx (Ninja Warrior, NR Heli, Superstar Soldier, etc.), poss. vte sép. **Nicolas BRIGAND, 24, rue Cuny, 92270 Bois-Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.90.07.**

Vds jx SMS entre 120 et 170 F. Rech. jx SMS : Fantasy Zone 3, Sonic, Bubble Bobble, TTC, 150 F max. **Fabrice BODIN, 17, av. Gabriel-Péri, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.73.63.**

Vds Coregrafx ss gar. 9 mois, man. XE1-PC, joy, 13 jx. Px : 3 500 F. **Yann SIMON, 53, rue de l'Ancienne-Eglise, 67760 Gambsheim. Tél. : 88.96.87.53.**

Vds Gameboy + 2 jx + light + câble : 550 F. Vds jx Neo-Geo : 800 F. **Pat NALLINO, 1, imp. Les Malines, 91090 Lisses. Tél. : (16-1) 60.86.23.25.**

Vds NEC SGX + 2 man. + 20 jx (PC Kid 2, Aldyne, FTC) + revue, le tt : 4 500 F (TBE), val. : 8 000 F, offre plat CD audio. **Stéphane KERLEAU, 9 ter, av. Guynemer, 95500 Le Thillay. Tél. : (16-1) 39.88.40.17.**

Vds Game Gear + Wonderboy + Mickey + adapt. sect. Vds jx Amiga. **Maxime GAY, route de Nilly, 39570 Courlaoux. Tél. : 84.35.31.84 (W.-E.).**

Vds cons. Sega Master System + pist. + transf. + 2 man. + 3 jx, le tt : 1 000 F. **Christophe RIERA, chemin du Jeu de Mail, 11160 Peyriac Minervois. Tél. : 68.78.23.83.**

Vds Megadrive + 4 jx (Sonic, Street of Rage, Space Harrier II, altered Beast) : 1 650 F, cons. ss gar., Paris et rég. paris. **Sylvain VAIRELLES, 64, voie Greuze, 94400 Vitry-sur-Seine.**

Vds NES (gar. 4 mois) + 5 jx : Mario 3, Rollergames, Trojan, Snake Rattle'n Roll, Robocop, le tt : 1 200 F. **Damien GEVAUDAN, 1295, av. Duc-de-Lorge, 33127 Saint-Jean-d'Illac. Tél. : 56.21.61.72.**

Vds 6 jx Megadrive Shadow Dancer, Moonwalker, Knockout Boxing, Budokan : 1 200 F ou vds sép. : 250 F. **Patrick MARX, 16-13, rue de la Rochefoucauld, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 48.40.39.42.**

Vds Core + 2 man. + quint. + prise sect. + 2 jx (Super Volley, Cybercore), TBE (déc. 91), gar. embal. : 1 200 F. **Jean-Paul BEAUGENDRE, 30, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.57.04.79.**

Urgent ! Vds DD II sur Nintendo : 250 F. Ach. jx Atari 2600 : 40 F. Vds World Cup sur Nintendo : 250 F. **Alexis RIONDET, 76, rue du 8-Mai-1945, 69360 Solaize. Tél. : 78.02.81.49.**

Vds monit. coul. SC 1425 50/60 Hz pour ttes cons. et micros équipés d'une péri. : 1 500 F. **Yves JANNIC, 12, imp. Théodore-Botrel, 29790 Pont-Croix. Tél. : 98.70.47.70.**

Vds cons. Nintendo + 8 jx + 3 man., le tt TBE. Px : 1 600 F (rég. Grenoble). **Frédéric CORDEL, 5, allée de la Pelouse, 38100 Grenoble. Tél. : 76.22.69.55.**

Vds Gameboy + Tetris + Gremlins II + Duck Tales + R-Type. Px : 1 244 F, cédée : 990 F. **Sébastien BONNEAU, 37, rte des Boutrons, 45730 Saint-Benoît-sur-Loire. Tél. : 38.35.76.36.**

Vds Megadrive + Sonic : 900 F. **Pierre-Yves MORAND, Laidrechais Saint-Roch, 44160 Pontchâteau. Tél. : 40.88.03.62.**

Vds Megadrive franç. (06/91) + Altered Beast + 2e man. peu servie. Px : 990 F, cher. contact Amiga. **Thierry ROBERT, 62, rue de quiery, 62490 Vitry-en-Artois.**

Vds Game Gear, adapt. sect., adap. Sega, sacoche ss gar. : 1 000 F. Vds Sega 6 jx : Rapide Fire : 600 F. **Yoann VENNIN, 152, rue Faidherbe, 59260 Hellemmes. Tél. : 20.33.29.17.**

Vds Nintendo, 2 man. + 1 quick-shot, 1 cass. 31 jx et 9 autres jx, val. : 5 700 F, cédé : 700 F. **Sébastien CHIROSSEL, Hôtel de l'Europe, D104, 07260 Joyeuse. Tél. : 75.39.51.26.**

Vds Gameboy ss gar. + Game Light + loupe + 6 jx, TBE : 1 300 F. **Fabrice DAEMS, 12, rue Jean-Zay, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.76.59.16.**

Vds jx Gameboy TBE + bte d'orig. : Batman, Tortues Ninja, Gargoyles, Dble Dragon, 13 hits : 1 800 F + L. Boy. **Pascal MICHEL, 7, sq. de la Butte-aux-Lièvres, 91070 Bondoufle. Tél. : (16-1) 60.86.49.44.**

Vds NEC PC Engine ss gar. + Jacky Chan + 1943 + Paclan, rar. servie : 1 100 F. **Raphaël CAQUELOT, villa Anemone, rue du Docteur-Calot, 62600 Berck. Tél. : 21.84.49.63.**

Vds MD fr. + 5 jx, px : 1 200 F + Supergrafx + 2 jx, px : 1 300 F ou éch. le tt ctre Amiga, Neo-Geo, Super Famicom, faire offre. **Philippe LIONI, bât. A8, Le Crozet, 74950 Scionzier. Tél. : 50.98.42.95.**

Vds jx SMS : 150 F. Vds TO8 + jx (200) + périph. : 1 050 F ou jx seuls : 20 F pce. Vds jx de rôle : Athanor. **Stéphane MAIGROT, Les Maleties, 24570 Le Lardin. Tél. : 53.51.37.99.**

Vds imprim. Philips NMS1431, bon état + jx et util. pour MSX. **Jacques RELION, Bourg, 47430 Caumont-sur-Garonne. Tél. : 59.93.64.00.**

Vds K7 NES : 200 F pce : Life Force, Bionic Commando, airwolf, Rus'n Attack, Trojan, Tiger Heli (avec bte, not.). **Guillaume GOURLAOUEN, 6, rue du Marcault, 78290 Ecquevilly. Tél. : (16-1) 34.75.51.15.**

Vds Megadrive ss gar. + 2 man. + 9 jx : PGA, Tour Golf, 688 sub, Populous. Px : 3 500 F. **Lionel CHAMPEIL, 4, square Monge, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 30.58.45.51.**

Vds Coregrafx + DC ROM + PC Kid 2 + Neutopa 2 + Shinobi + quintupleur + 2 man. : 3 200 F ou éch. ctre Amiga. **Guillaume FAVINO, 17, rue D.-Dohert, 93350 Le Bourget. Tél. : (16-1) 48.37.95.08.**

Vds Megadrive jap. + 2 joy + 12 jx (Elviento, Gynoung, ST of Rage, Verytex, etc.), le tt : 3 000 F. **William ZAROUR, 7, rue des Agnettes, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.91.29.40 (ap. 18 h).**

Vds jx sur NES : Castlevania, Gonnies 2 : 250 F pce + pro Wersling : 200 F et Mario 1 : 150 F, urgent + jx Atari : 70 F.

Hubert REMBAUX, 14, place de la Patience, 44300 Nantes. Tél. : 40.30.05.67.

Vds Sega MS peu servi + 3 jx et 1 inclus (Choplifter, Cloud Master, Wonderboy 3). Px : 500 F ou jx : 150 F pce. **David UABRY, 8, rue Luis-Bunuel, bât. B, appt 28, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 60.23.91.04.**

Vds MSX Turbo R FS-A1ST 29 MHz + log. + câble + convertis. : 4 950 F. **Patrick LEGON, 96C, rue Philippe-de-Lassalle, 69004 Lyon. Tél. : 78.27.09.64.**

Vds Nintendo 8 bits + 1 jeu (Tortues Ninja) : 500 F et vds jx : 100 à 250 F. **Gaëtan DELOBELLE. Tél. : (16-1) 45.88.45.82.**

Vds Gameboy + 13 jx + sacoche. Px réel : 3 350 F, vendu : 2 000 F (Gameboy : 300 F, jx : 130 F, sacoche : 10 F). **Julien DOYEN, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.31.64.88.**

Vds Gameboy + Tetris + Dble Dragon + Solar Striker + Tennis : 900 F, px à déb. (le tt en BE). **Nicolas KLAIN, 23, rue Jacques-Hillairet, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.42.07.41.**

Megadrive jap. + 8 jx (EA, Hockey, Mercs, Mystic D., Shadow Dancer.) + 3 joy. Px : 2 000 F à déb. **Droh DIOMANDE, 1, allée de la Corniche, 78410 Aubergenville. Tél. : (16-1) 30.95.68.90.**

Vds ou éch. sur Megadrive : Shinobi + Gaiares (rech. Golden Axe 2, Mercs, Phantasy 3, El Viento, Mario Hockey). **Thomas FLEISCHMANN, 33-2, rue Antoine-Lumière, 69150 Decines. Tél. : 78.49.58.21.**

Vds cons. NES + 9 cass. + pist. (Super Mario 3, Batman, Dble Drible, Turtle...). Px : 1 600 F, TBE à déb. **Xavier TARAN, 32400 Caumont, rte de Maulichères. Tél. : 62.69.76.69.**

Vds sur Gameboy : Solar Striker, Super Marioland, Bix : 20 F pce, seul. rég. lausanoise. **Nicolas DEPREZ, ch. du Salève, 13, 1004 Lausanne (Suisse). Tél. : 37.34.31.**

Vds Neo-Geo CD-ROM, adapt. Supergrafx, 3 jx CD (Valis 3, J.-B. Harold, Avenger), val. neuf : 4 400°F, cédé : 2 500 F. **Francisco GUILLEN, 45, rue Smith, 69002 Lyon. Tél. : 78.42.86.20.**

Vds cons. Sega MS2 neuve + 2 man. et 1 jeu : World Cup Italia 90, val. : 960 F, vendu : 550 F. **Nicolas CAMART, 27, rue du Fort-Carré, 08300 Rethel. Tél. : 24.38.52.78.**

Vds jx Megadrive (Altered Beast, Golden Axe, Shadow Dancer, Wonder Boy 3, Ghost Buster, Moonwalker). Px : 200 F pce. **Malik BELKOUACI, 75, rue de la Duchère, 6061 Montignies S/S, Belgique. Tél. : 31.16.58.**

Vds NEC Coregrafx + 4 jx (Splatterhouse, PC Kid...). Proposez un px. **Florent, Paris. Tél. : (16-1) 43.54.91.61.**

NES + 4 jx + 2 joy + zapper. **Karim, 22, rue de la Roseraie, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : (16-1) 46.30.54.97.**

Vds jx MD : Phantasy Star 2 : 300 F, Phantasy Star 3 : 400 F, les 2 à 500 F, Hint Book : 100 F, Wonder Boy 3 : 250 F. **Shinichi MANRIKI, 33, rue Croulebarbe, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 47.07.34.20.**

Vds Gamegear + 3 jx Noël 91 : 1 100 F + Master System 2 jx + 2 pad Noël 90 : 400 F ou éch. tt : Megadrive. **Jean-Charles CANDRE, 2, rue de la Veillée, appt N° 2, 95800 Cergy-Saint-Christophe. Tél. : (16-1) 30.32.70.24.**

Vds Sega MS phaser lun. 3D + 12 jx : 1 500 F ou vte sép. Vds jx Gameboy, Lynx, Sega Master : 80 à 160 F. **Rudi JOSSIOME, 19, square Mallarmé, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.62.81.78.**

Vds cons. Lynx + 5 jx (Rygar, Gates, G. let, etc.). Px : 1 000 F (avec bte et not.). **Philippe LACOSTE, 160, rue d'Aubervilliers, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.36.84.87 (ap. 19 h).**

Vds Dr Mario sur NES (jamais util., tt neuf) : 300 F, frais de port comp. **Witold KISIELEWSKI, 207, rue de la Benauge, 33100 Bordeaux. Tél. : 56.86.13.97.**

Vds ou éch. MSX2 Sony HBF 700 ctre cons. + jx ou ctre PC. **Emmanuel CIANCIMINO, 18, rue de la Liberté, 59155 Faches Thumesnil. Tél. : 20.60.19.06 (ap. 20 h).**

Vds Coregrafx + 2 jx : Paranoïa et Ninja Spirit ou éch. ctre 1 jeu Neo-Geo. **Patrick DAULY, 99, av. Simon-Bolivar, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.00.65.42.**

Vds cons. Sega Megadrive + 2 man. + 11 cart., le tt : 2 500 F, pas de vte sép. **Stéphane SILVESTRE, 27, bois Calas, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.51.49.52.**

Vds NEC Coregrafx + 2 jx (Shinobi, ESP) + nbx Tilts, le tt : 800 F. **Stephan CECCHINEL, av. Ferdinand-Arnaud, 13850 Greasque. Tél. : 42.69.96.23.**

Vds Sega MS, TBE + 14 jx (After B., Alt. Beast, American Baseball) + light phaser + man., px : 1 150 F. **Xavier LAURENS, 17, av. des Frères-Tardy, 38500 Voiron. Tél. : 76.65.72.60.**

Vds cons. Nintendo (déc. 90) + 2 man. + 6 jx (Mario 3, Dble Dragon 2, Life Force...), le tt : 2 200 F. **Patrice FINET, 100, rue Paul-Willai, 59230 Nivelle. Tél. : 27.34.10.48.**

Vds Duck Tales sur Gameboy, px : 150 F ou éch. ctre Woldcup, Dr-Mario, Tennis ou Megaman. **Olivier ROUCHOUZE, Le Pont, 63630 Saint-Germain-l'Herm. Tél. : 73.72.03.05.**

Vds CD ROM + NEC + jx CD et carte + transf. + man. Autofire en TBE. Px : 2 900 F, urg. **Laurent DERNONCOURT, 10, rue Marcel-Renault, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 40.68.01.75.**

Vds Deadmoon, Shinobi, Heavy Unit et Cyber Combat sur PC Engine : 175 F pce. **Sébastien FALONE, 8, cité du Moulin, 54880 Thil. Tél. : 82.86.23.64 (ap. 17 h).**

Vds jx NEC : Aldynes, Batman, TV Sport Football, Final Soldier, Gradius. **José GONCALVES, 73 ter, rue Grand Cour, 37700 Saint-Pierre-des-Corps. Tél. : 47.44.09.56 (du lundi au vendredi, 19 30-20 h 30).**

Vds Megadrive franç. + 1 jeu, neuve, gar. 1 an : 800 F. **Laurent RIVATON, appt 313, 69, imp. Villehardouin, 34090 Montpellier. Tél. : 67.04.54.84.**

Vds Gameboy + câble vidéo link + écout. + 5 jx : Mario, Gargoyle, Castlevania, etc., le tt : 650 F. **Vincent MAZALTARIM, 101 bis, rue du Mont-Cenis, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.59.03.96.**

Vds Megadrive franç. neuve, embal. orig., ss gar. 11 mois + jx : Sonic + 1 man. Px : 1 200 F. **Lana ETTINGER, Paris. Tél. : (16-1) 45.81.65.09.**

Vds cons. Sega (A. modèle), bon état, 2 jx incorp. + 1 man. + 1 joy + 7 jx (Dble Dragon) : 800 F. **Fabien BONIFACE, 14, ZAC Multisite, CD518, 38540 Heyrieux. Tél. : 78.40.53.10.**

Vds Famicom + F. Zéro : 2 000 F. **Michaël. Tél. : 48.08.16.41.**

Vds NEC Coregrafx (fév. 91), peu servi (bte d'orig.) + 4 jx (Vigilante, Cybercombat) + not. : 1 300 F. **David MARMELAT, Le Colombier, Loché, 71000 Mâcon. Tél. : 85.35.61.08.**

Vds Gameboy + câble + Tetris + Tennis : 490 F. Vds Amstrad CPC 664 dis. + écran mono. vert et noir, faire offre. **Nicolas GAVEAU, 23, allée des Rosiers, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.72.40.88.**

Vds Gameboy + Batterie Pack + 7 jx : Batman, Castlevania, F1 Race, Tennis, Tetris, Chessmaster, Contra. **Eric JOVENAUX, rue Montaigne, Lycée J.-B. Delambre, 80000 Amiens. Tél. : 22.52.24.69.**

Vds Megadrive Monaco GP, G.-Axe, M. Defe., Alt. Beast, Ghost B. : 1 650 F, STF, 2 joy, 1 jeu, 10 dics : 1 900 F, 25 jx STF. **Jérôme, 69004 Lyon. Tél. : 78.28.58.51.**

Vds Moonwalker (150 F), SMGP (200 F), Revenge Shinobi (250 F), Spiderman (250 F) sur Sega Megadrive. **Guillaume. Tél. : 74.71.81.88.**

Vds cons. + jx Nintendo. **Antony CHARBONNEAU, 22, rue Jean-Yole, 85260 L'Herbergement. Tél. : 51.42.81.83.**

Ech. Megadrive + 1 000 F + 2 man. + jx ctre Neo-Geo, Amiga, Atari. Vds Lynx + 1 jeu : 600 F. Vds MD + jx : 1 000 F. **François-Xavier WATEL, 18, rue de Chavaroche, 63119 Chateaugay. Tél. : 73.87.91.26.**

Vds Gameboy + 5 jx (neuve : mars 91). Px : 1 000 F. **Lionel LEVY-BLANCHARD, 164, rue de Bagnolet, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.61.10.86.**

Vds Game Gear (2 mois) + Shinobi + colum + 6 log. : 1 200 F (région paris., très urgent). **Michaël GAGNANT, 1, rue Rabelais, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.45.26.66.**

Master System 2 (Sega) + 1 man. + 6 jx (Dick Tracy, Sonic, Battle, Out Run, etc.), vendu à px d'or : 1 600 F. **Benoît FARVACQUE, 149 ter, av. Victor-Hugo, 27320 Nonancourt. Tél. : 32.58.32.49.**

Vds Gameboy + 3 jx (Tetris + pro Wreslter + Castlevania), TBE : 650 F. **Gonzague VERGNET, 1, rue du Bourrelier, 44700 Orvault. Tél. : 40.63.14.92.**

Sega MS, 4 jx, 2 man., pist. : 350 F ou 400 F. **Hugo MARCHAND, 8, rue Paul-Doumer, 94520 Périgny-sur-Yères. Tél. : 45.98.91.45.**

Vds jeu Gameboy : Gargoyles + codes : 150 F ou éch. ctre jeu Gameboy. Ach. jeu Gameboy : 100 F maxi. Pins ! **Fabien GRENON, La Foix Geay, 17250 Saint-Porchaire. Tél. : 46.95.50.49.**

Vds Sega MS + 4 jx (Mickey) + 2 man. + 1 joy, état neuf, px : 1 900 F, cédé : 1 000 F. **Antoine BERGER, 63, av. du Duc-de-Dantzig, 77340 Pontault-Combault.**

Vds Gameboy + 4 jx + câble + écout. + bloc piles rech. + adapt. sect., BE, px : 700 F. **Cyril GERMAIN, 67, bld Lefebvre, bât. A1, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.31.11.36.**

Vds Gameboy + 5 jx TBE, val. : 1 390 F, vendu : 700 F. Vds jx amiga : 100 F, urgent. **Marc BERHAULT, 103, rue Adolphe-Leray, 35000 Rennes. Tél. : 99.51.75.68 (ap. 19 h).**

Vds Sega MS + 5 jx TBE (Rastan, Fire and FII), etc. Px : 1 200 F, val. : 1 890 F. **Abdesslam DIB, 32, av. de la Liberté, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.76.99.64.**

Vds NES + rob. + pist. + DD2 + Spy VS Spy + Top Gun + Duck Hunt + Gyromite : 2 500 F. **Gwénaël ALLOU. Tél. : 48.08.34.81.**

Urgent ! Vds jx Sega 8 bits entre 100 et 150 F, poss. 15 jx ou poss. éch., le tt : 2 100 F. **Luc YANG, 14, villa des Chênes, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.87.41.14.**

Vds NES + man. NES Advantage + nbx jx (SMB 1 et 2, Castlevania 1 et 2, Zelda 2...), px à déb. **Benoît LEFEVRE, 4, rue Neuve Mondrepuis, 02500 Hirson. Tél. : 23.58.10.57.**

Vds cons. NES + 9 jx + joy Advantage : 550 F (SVP Suisse seul.). Amiga : 10 jx + 3 compils orig. : 20 F pce. **Romain ROSSI, av. Bois-de-la-Chapelle 79, CH-1213 Onex/GE (Suisse). Tél. : 022.792.75.39.**

Vds Megadrive jap. + 1 jeu. Px : 900 F (à déb.). Urgent ! **Benoît RENAUD, rue de la Mairie, 70700 Igny. Tél. : 84.32.73.48.**

Vds Gameboy TBE + Tetris + écout. + câble. Px : 400 F, vds jx. **Jean-Marie VERDUN, 25, rue de la Cour-aux-Pineaux, 78690 Saint-Rémy-l'Hondré. Tél. : (16-1) 34.87.82.77.**

Vds Sega MS + 15 jx (Moonwalker, Out Run, After Burner) + pist. + joy + câbles, le tt en TBE. Px : 1 200 F. **Alain HENRION, 17, rue Dombasle, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.32.64.47.**

Vds NES + 14 jx + 3 joy + revues. Px : 2 800 F, val. 5 740 F (à déb.). **Pierre-antoine GENTIL, 35, cours du 14-Juillet, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.65.11.13.**

Vds Dble Dragon 2 sur Megadrive jpa. : 400 F, Arrow Flash : 150 F. **Fabrice FABER, 43, rue de Verdun, 77390 Courtomer. Tél. : (16-1) 64.06.89.13.**

Vds Master System + 2 man. + 7 jx (Sonic, Mickey, Moonwalker), px : 1 300 F. **Thomas MARGUET, 4, rte du Curé, 92410 Ville d'Avray. Tél. : (16-1) 47.09.03.91 (le soir de 18 à 20 h).**

Urgent ! Vds Megadrive + 2 man. + 6 jx (Leynos, Populous, shinobi, Road Rash, Golden Axe, SP Monaco GP), TBE + embal. Px : 2 500 F. **Vinh TRAN-DINH, 17, rue du Pré-Nattier, 27140 Gisors. Tél. : 32.27.35.38.**

Vds jx NEC : Dark Legend, Power Eleven, Die Hard, Dacland, World Court. Vds Sega MS + 5 jx (400 F) + 13 jx : 1 000 F. **Maxeul MESSNER, 17, rue des Frères-Stoeffler, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.31.64.86.**

Vds Coregrafx NEC + 2 jx : 700 F + vds ts les hits sur NEC + de 12 jx (Volley, Jakie, Soccer). : 220 F. **Franck HATAT, 1, rue Proudhon, 69150 Decines. Tél. : 78.49.86.95.**

Vds ou éch. nbx jx sur Master System et sur Gameboy. **Thierry DESCHAMPS, 13-15, rue du Pont-aux-Choux, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 48.87.19.20.**

Vds Megadrive jap. + 7 jx + 2 man. (PR2) : Sonic, PHS3, F22..., ss gar. 5 mois, le tt en TBE : 2 650 F. **Fabrice BAT, 62, rue Louis-Calmel, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 40.85.14.30.**

Vds Gameboy + 1 jeu (Dble Dragon), cédé : 400 F, urgent ! **Clément MASSON, 104, rue Jean-Jaurès, 92320 Châtillon. Tél. : (16-1) 46.44.69.12.**

Vds NES + 2 man. + joy (NI-5) + zapper + 4 jx (S. Mario, Duck-Hunt, Drag. Ball, WWF Chall.), val. : 2 020 F, cédé : 1 200 F à déb. **Yoann LE TOHIC, 8, allée des Lilas, 77310 Ponthierry. Tél. : (16-1) 60.65.79.78.**

Vds pour cons. Megadrive jap. Crack Down : 100 F (sur RP). **Thierry LARDOT, 45 bis, rue du Chemin-de-Fer, 91510 Lardy. Tél. : (16-1) 64.56.48.59.**

Vds Gameboy ss gar. (état neuf) + 7 jx (F1 Race), peu servi, bte, not. Val. : 1 875 F, cédé : 1 000 F. **Maxime SOURGEN, 27, rue de Choizy, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 49.77.60.39.**

Vds Sega Master System II, log. (Alex Kid) + 1 man. + pist. + 3 jx de tir. Px : 800 F (val. : 950 F). **Jérôme BERNARD, 34, chemin de l'Orme-Aigu, Mainguerin, 78660 Ablis. Tél. : (16-1) 30.59.18.87.**

Vds jx Megadrive fr. : Alteread Best, Strider, Forgotten, Worlos, Alex Kid : 150 F pce ou le tt : 500 F. **Cedric JEANNIN, rég. paris. (94). Tél. : (16-1) 46.68.48.23.**

Vds Sega MS + 2 man. + 1 pist. Sega + 10 jx : 1 600 F, Shinobi, California Games, Moonwalker, Rambo III, Dble Dragon. **Diego VICENTE, 2, rue de Breuvery, 78100 Saint-Germain-en-Laye.(16-1) 34.51.32.90.**

Vds NEC SG + 6 jx (PC Kid 1, Die Har...) + CD ROM + 4 jx (Valisu...), le tt : 3 500 F, val. : 4 500 F avec 2 jx, urgent ! **Fabrice TEICHER, 9, av. Jean-Monnet, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 40.95.08.07 (ap. 18 h).**

Vds jx Nintendo (Zelda 2, Duck Hunt + pist., Trojan, Rush'N'Attack) : 150 F pce. **Cedric THOREL, 25, rue Maurice-Nogues, 78960 Voisins-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.44.12.31.**

Coffret Sega, Master System + jx : Alex, Vigilante, After Burner, Aztec, Adventure, Goosboster, ach. : 1 800 F, vendu : 800 F. **Jean-Charles GRIS, SP 69590, 00610 Armées.**

TILT MICROLOISIRS

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31.
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacer les 4 derniers chiffres du standard par le numéro du poste entre parenthèse.

Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière (2184)

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert (2170)

Secrétaire de rédaction
Philippe Seiler (2189)

Rédacteur
Guillaume Le Pennec (2186)

Première maquettiste
Christine Gourdal (2191)

Maquettiste
Marie-José Estevens (2188)

Photographe
Eric Ramaroson (2192)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Ont collaboré à ce numéro
Thomas Alexandre, Francis Blanchard, Thierry Bonvel, Morgan Camuset, Daniel Clairet, Daniel Cuirot, Laurent Decomble, Laurent Defrance, Hervé Ducamps, Sylvie Dulon, Yannick Dupré, Elisabeth Estevens, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille (chef de rubrique PC), Emmanuel Hermellin, François Hermellin, Jimmy H., Jean-Loup Jovanovic, Juju, Piotr Korolev, Olivier Martinerie, Dogue de Mauve, Fabrice Merillion, Axel Munschen, Brigitte Najac, Marie Page, Bruno Roitel, Brigitte Soudakoff, Spirit, David Téné, Jérôme Tesseyre, Pierre Truchin, Emmanuel Vigier.

MINITEL 3615 TILT
Marie Poggi et François Julienne (2200)

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Antoine Tomas (2204)

Chefs de publicité
Sylvie Houeix (2201)
Claudine Lefebvre (2202)

Ventes
Synergie Presse. Alain Stefanesco, Directeur Général,
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.Tél. : (1) 46 38 13 90.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes. Cedex.
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros) = 2 000 FB.
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

Promotion
Marcella Briza (2161)

Directeur Administratif et Financier
Margareth Figueiredo (2499)

Fabrication
Jean-Jack Vallet (2166)

Éditeur
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par **Éditions Mondiales S.A.** au capital de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Président-Directeur Général :
Francis Morel

Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

Couverture : Jérôme Tesseyre, Imaciel.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger
Dépôt légal : 3e trimestre 1991
Photocomposition et photogravure : Digitec-Graphotec, Photogravure de l'Ouest.
Imprimeries : Sima-Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

Vds Nintendo + 10 jx (DB II, Probotector, TMMT, Robocop, Tetris, Rescue, etc. + 1 joy Quick Smot, le tt : 2 000 F. **Benjamin DESCAMPS, 20, rue Jules-Guesde, 59710 Ennevelin. Tél. : 20.61.48.50.**

Vds Sega MTS + Alex Kidd + Out Rub. Px : 450 F. **François MOTELLE, 34, rue des Passereaux, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 69.43.46.61.**

Vds Sega MS + 9 jx (Sonic, Golden Axe, Warrior, Alex Kidd, Sd World...) : 1 500 F le tt. **Nicolas, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.79.65.16.**

Vds jx Megadrive jap. : Dick T., Midnight Resistance, S. Hydlide : 250 F pce + 4 jx, le tt : 1 400 F. **Christophe LANGLOIS, 82, bld Carnot, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (16-1) 30.94.27.95.**

Vds jx NES (SMB I et II, Zelda 1 et 2, Punch Out, Kid Icarius, Goonies II, Mach Rider, Ice Climber, etc.) : 150 F. **Chris SCHUFFNER, 39, rue d'Aguesseau, 92100 Boulogne.**

Vds Megadrive (jap.) + 2 man. + 3 jx, le tt TBE : 1 300 F (déc. 91). **David GIANONATTI, parc de la Noue, bât. F2, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.81.61.95.**

Vds sur MD Catch-Marvel Land, Eswat : 200 F l'un, vds jx NEC : P47, Wonderboy, World Court Tennis : 150 F pce. **Louis FLAMAND, 18, rue d'Iena, 16000 Angoulême. Tél. : 45.94.90.24.**

Vds 3 jx NES : 400 F (SMB1 + Dble Dragon 1 + Les Chevaliers du Zodiaque). **Stéphane METER, 42, av. du Chater, bât. B, 69340 Francheville. Tél. : 78.34.42.00 (le mercredi).**

Vds cons. Nintendo + pist., 2 man., 4 jx : Mario, Duckhunt, Goonies 2, World Cup. Px : 1 000 F. **Baptiste SERANDOUR, 10, Le Bois des Fortières, Glisolles, 27190 Conches-en-Duche. Tél. : 32.30.27.58.**

Vds Sega Game Gear + 4 jx (Mickey Mouse, Wonderboy...) + sac. : 1 400 F (ss gar.). **Didier DE SMET, 4, rte des Andelys, 27510 Pressagny-l'Orgueilleux. Tél. : 32.51.42.64.**

Vds Gameboy (Quix, Tetris, Mario, Batman, Gargolequest), TBE + écout. + câble Link. Val. : 1 410 F, vendu : 950 F, 94 seul. **Sébastien BONAIME, 10, rue Matteoti, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.82.30.52 (ap. 18 h).**

Vds cons. NEC Supergrafx + quintupl. + 2 joy + 15 jx (dont 5 Supergrafx) : 3 000 F (val. : le double). **Denis. Tél. : (16-1) 47.97.83.20.**

Vds Gameboy 8 jx : World Cup, Maniacs, Tetris, Golf, Tortue Ninja, etc. : 300 F. **Fabio MALY, 3, rue d'Ottawa, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.50.07.31.**

Vds Sega Master System + pist. + 2 man. + 10 jx. Px : 1 200 F. Poss. vte sép. **Anthony MINNS, 45, av. Ledoux, 78114 Cressely. Tél. : (16-1) 30.52.67.56.**

Vds Super Gameboy, an. 91 neuf + écout. + 3 jx : spiderman + jeu d'échec et Tetris : 600 F. **Christophe HANOT, 32, rue Maréchal-Leclerc, 59220 Denain. Tél. : 27.31.11.74.**

Stop affaire ! Vds Sega Master System + Light Phaser + 5 jx (Hang On, Great Football, Rocky, etc.), le tt : 600 F. **Sébastien MIELCAREK, 561, rue du Professeur-Calmette, 59162 Ostricourt. Tél. : 27.90.02.85.**

Vds Gameboy + 6 jx + loupe + gar. + pile : Dble Dragon, Mario, Tetris, Nemesis, Wizars and Warriors pour Golf ou Burailie Fihleter. Au choix. Px : 990 F. **Alexandre SELLEM, 19, av. du Dr-Arnold-Netter, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.86.87.**

ACHATS

Cher. A500 + ext. + monit. coul. + 2 emedrive + disk + souris, le tt : TBE. **Nicolas PINCHON, 33, av. de Flandre, 59491 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.72.51.66.**

Ach. sur Atari ST lect. ext. 3 1/2 dble face, TBE oblig. + gar. (?). Px max. : 500 F. **Michael SIGDA, 235-237, rte de Versailles, 92410 Ville-d'Avray. Tél. : (16-1) 47.09.68.52.**

Ach. Dungeon Master sur Amiga, en orig. bien sûr, px max. : 100 F. **Nicolas SOUTHON, 10, bld de Courtais, 03100 Montluçon. Tél. : 70.28.84.55.**

Ach. Thomson TO8 ou TO8D + monit. **Jean-Pierre BLANCHER, 230, ch. de Bourdilhan, 30200 Bagnols-sur-Ceze. Tél. : 66.79.97.09.**

Ach. jx pour CBS Coleco Vision + modules (Turbo, Super Controller), pas cher, urgent. **Emmanuel ALBANO, 12, rue d'Aubervilliers, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.28.51.**

Ach. jx sur Atari ST. Accepte ttes prop. si sérieuses. **Stéphanie EYDELY, 12, rue du Baraillot, 35290 Blanquefort. Tél. : 56.35.01.72.**

Cher. sur PC log. de musique comp. Soundtracker sur Amiga, genre Tetra Compositor et autres. **Frédéric GUIMARD, 15, rue Hoche, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.45.74.**

Ach. sur Sega MS jx Alex Kid and the Lost Star et Wonderboy 1 : 150 F pce, TBE. **Bruno JOUNIAUX, 5, rue des Renouillères, 91770 Saint-Vrain. Tél. : (16-1) 64.56.10.39.**

Ach. Shadow Warrior et TV Sport, Basket et Final Fright. Vds jx sur Atari (Lotus 2, Rugby the WC, etc.). **Sopen NAGER, 35, rue Esquirol, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.35.36.92.**

Ach. pour Amiga : Wargame Construction Set traduit en franç. (notice) ou éch. ctre jx. **Christian COUTELLIER, 10, rés. de l'Orangerie, 77310 Ponthierry. Tél. : (16-1) 60.65.53.58.**

Cher. pour PC jx tarots et cartes Poker, etc. Urgent. **Maurice METAIS, 2, place Jules-Valles, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : (16-1) 43.82.54.08.**

Ach. jx Megadrive. Rech. Lakers vs Celtics, Super Volley Ball + Arcade Power Stick Sega. **Stéphane FUVEL, L'Envers des Etages, 74220 La Clusaz. Tél. : 50.02.44.02.**

Club NEC 69 ach. jx NEC (Panza, Davis Cup). Vds jx NEC (Tennis, Dead Moon, Out Run), etc. **Club NEC, Lyon. Tél. : 78.39.31.41.**

Rech. Mig 29 II et Silence Service II en orig. à moins de 100 F et vds jx CBM 64 pas cher, écrire. **Marcel DUTRON, 54, rue Pen Ar Stang, 3e étage, 29000 Quimper.**

Ach. Famicom + jx, CD ROM2, Neo-Geo, Turbo GT à px rais. **Vincent KERVASDOUE, 21, rue de la Fontaine. Tél. : 42.87.78.68 (vers 7 h).**

Urgent ! Ach. sur NEC boîtier HiFi et/ou correct. coul. : 250 F pce sur Paris et région seul. **Patrice AUBRY, 4, av. du Général-Maistre, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.07.94.**

Cher. Atari 520 moins de 1 000 F, frais d'envoi compris. **Benjamin MASSIS, 8, chemin des Joncs, 84310 Morières. Tél. : 90.33.39.38.**

Cher. Tilt N° 77 pour sol. compl. de Indy III. **Eric JONAS, 4, rue de Neudorf, 57960 Soucht. Tél. : 87.96.93.67.**

Rech. Defender of the Crown pour Atari STE. **Olivier TORRES, 26, rue Nationale, 35300 Fougères.**

A500 rech. club pour jx et éch. jx avec tt le monde. **Michaël JEUKENS, 38, rue de l'Aviation, 80810 Méaulte.**

Ach.-éch. jx sur Amiga. Env. vos listes, rép. ass., étudie ttes prop. **Hervé LE GUIFFANT, 12, rés. des Thermes, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 30.87.03.99.**

Ach. pour Amstrad CPC 6128 : DMP 2160 (700 F) et langage de programm. avancé C ou T-pasc. (300 F). **Marc PERRIER, 32, rue du Javelot, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.92.11.**

Stop ! Je rech. sur Amstrad 6128 : TLL, Tempest, Manic Miner, Jetset Willy + (sur disq.). **Nicolas GAVET, 20, rue Marceau, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.45.48.20.**

Ach. lect. 3 1/2 720 Ko ext. pour Tandy 1000EX (avec ou sans disks, pas trop cher). Urgent. **Frédéric PARANCE, rue Charlotte-Brissieux, Kerguillo, 29820 Guilers. Tél. : 98.03.70.86 (ap. 18 h 30).**

« LO ! » Ach. aiguilles + ressorts ou tête imprim. de MPS1000, ou MPS1000 hors-service. Pense à moi et propose. **Dominique CHAMAREAUD, 2, rue M.-Girinon, 42160 Andrezieux-Boutheon. Tél. : 77.36.78.36.**

Ach. sur ST, cart. Ultimate Ripper ou éch. ctre log. orig. (STOS Creator Games, Robocop 2,...), faire offre. **Alain CLEMENT, 178, rue Florent-et-Raoul-Evrard, 62110 Henin-Beaumont. Tél. : 21.51.24.44.**

Ach. pour PC Full Metal Planète : 100 F max. (port comp.). **Olivier LEHE, 35, rue de la Futaie, 27200 Vernon. Tél. : 32.51.13.09.**

Ach. sur CPC 6128 : International Rugby, Simulator (de code Master), West Phaser, By Fair Mean or Foul. **Philippe LACROUTS, 36, rue de Picpus, bât. 1, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.28.77.**

Ach. jx sur Megadrive et sur Sega MS seul. au Havre (Vive Sega au passage !). **Matthias KERVELLA, 48, rue Jules-Valles, 76610 Le Havre, BP 4067. Tél. : 35.51.62.89.**

Ach. Game Gear + jx + si poss. acces. pour moins de 1 000 F. **Bertrand RENAUD, 5, rue Jean-Cassé, 60160 Thiverny. Tél. : 44.25.69.62.**

Ach. orig. Thunderbirds (Les sentinelles de l'air) sur Amiga. **Gabriel MARTINET, chem. du Boutey, 38560 Champ-sur-Drac. Tél. : 76.68.86.82.**

Ach. oldies sur ST. Me faire offre ou m'en. liste ! Je cher. dans ts les genres. **Valérie MASSON, 43, rue du Tapis Vert, 93260 Les Lilas.**

Help ! Rech. désespérément The G. Giana Sisters et Gauntlet 2 sur ST. Px max. : 80 F pce. **Jean-François HUCK, 3, rue Baltzer, 67120 Molsheim. Tél. : 88.49.34.08.**

Urgent ! Ach. Super Famicom + 1 jeu (Mario IV, etc.) : 2 100 F. **Olivier BERTUGLI, rte des Favières, 83200 Toulon. Tél. : 94.27.26.97.**

Le Poster

1 : Jean-Michel Blottière. 2 : Christine Gourdal. 3 : Olivier Hautefeuille. 4 : Man-X. 5 : Juliette van Paaschen. 6 : Eric Ramaroson. 7 : Guillaume Le Pennec. 8 : Jean-Pierre Aldebert. 9 : Philippe Seiler. 10 : Antoine Tomas. 11 : Sylvie Houeix. 12 : Claudine Lefebvre. 13 : Cécile Réyé. 14 : Jean-Pierre Roger. 15 : Marcella Briza. 16 : Jean-Jack Vallet. 17 : Brigitte Soudakoff. 18 : Jérôme Tesseyre. 19 : Philippe Tilikete. 20 : Marie Poggi. 21 : François Julienne. 22 : Jean-Loup Jovanovic. 23 : Jacques Harbonn. 24 : Florence Serpette. 25 : Isabelle Moatti. 26 : Jean-Michel Maman. 27 : François Hermellin. 28 : Daniel Clairet. 29 : Pascale Millet. 30 : Jean-François Millet. 31 : Michel Longuet. 32 : Dominique Chauvel. 33 : Bruno Trez. 34 : Richard Joffo. 35 : Alfred Elter. 36 : Jean-Loup Renault. 37 : Mathieu Brisou. 38 : Thierry Bonvel. 39 : Eric Caberia. 40 : Lili Benavente. 41 : Anne-Dominique Lancelin. 42 : Laurent Defrance. 43 : David Téné. 44 : Thomas Alexandre. 45 : Elisabeth Estevens. 46 : Marie-José Estevens. 47 : Pierre Fouillet. 48 : Pepito. 49 : Virginie Guilminot. 50 : Alexandra de Panafieu. 51 : Frédéric Dellion. 52 : Nathalie Meistermann. 53 : Patrick Desmet. 54 : Anne-Sophie Dreyfus. 55 : Gérard Lavoir. 56 : Marc Lacombe. 57 : Patrick Costa. 58 : Denis Scherer. 59 : Armel Roubeix. 60 : Marc Florient. 61 : Catherine Bournabier. 62 : Francine Godard. 63 : Vtrx. 64 : Sylvie Lefebvre. 65 : Mariane Langlois. 66 : Terminator.

Ach. jx Megadrive (J., F.), faire offre, rég. paris. ou Paris. **Gilles. Tél. : (16-1) 43.63.01.04.**

PC 5 1/4 et 3 1/2 cher. jx stratégie : Gengis Khan, Nobunaga, Ambition Z, Nam. **Francis GHIDINI, 20, allée alphonse-Daudet, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.83.81.50.**

Ach. A500 + 50 jx pour 2 000 F, le premier qui me répond je lui donne 1 MS + 4 jx. **Mickaël DAILLY, 12, rue Guillaume-Appolinaire, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.66.23.31.**

Super Famicom + Mario 4 + Final Fight, Ghouls'n Ghost, F. Zero + autres jx : au moins 7 jx. **Stéphane. Tél. : 44.72.09.01.**

Rech. Wing et Tennis Cup, orig. :100 F max. + Heindal, faire offre et Red Baronet Deat, Horglory, faire offre. **Maurice COMAN, 3, rue Henri-Ranvier, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 40.24.06.25.**

Ach. jx sur Amiga, faire offres. **Stéphane RATTI, Le Cap, route de Quimperlé. Tél. : 97.65.04.95.**

Ch. ext. mém. pour PC 1512, faire offre, ch. Bible des Pokes 1 et 2 et Tilts N° 60 à 96. **Dominique CHRETIEN, 15, rue Van Gogh, 95420 Magny-en-Vexin. Tél. : (16-1) 34.67.16.11 (le W.-E.).**

Ach. pour Oric Telestrat man. jx Pack Stratos (disq. + cart.) jx sur disq., faire offre. **Yolaine BULTEAU, 3/5, rue du Bicentenaire, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 43.33.33.05 (heures de bureau).**

Ach. ts jx SFC pas trop chers ou éch. poss. **Franck SOMMIER, rés. du Prunelli, lot. 44, 20166 Porticcio, Corse. Tél. : 95.25.14.04.**

Vite ! Mon amiga veut des jx ! Urgent ! Contactez-moi ! Hasta la vista ! **Cedric DE CROZANT, 47, bld Garrisson, 82000 Montauban. Tél. : 63.66.30.83.**

Ach. ts jx Sierra (PC). **Charly TRIFFAULT, 60, rte de Pontoise, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.80.05.57 (ap. 18 h).**

Cher. tt mat. sur 800XL (Imprim., 1050...) et aussi contacts sér. sur XL. Rech. Tennis NES. **Dominique Crosland, Beaussac, 16310 Montemboeuf. Tél. : 45.65.02.14.**

Urgent ! Ach. Sega Game Gear bon état avec ou sans jx, si poss. en alsace ou dans le Haut-Rhin. **Benoît DOMINIAK, 29, La Pinède, 68120 Richwiller. Tél. : 89.53.44.99.**

Pour ST ach. Heros Quest de Sierra. **Gérard DIANCOURT, 1, imp. Rémi-Cocheme, 51100 Reims. Tél. : 26.36.68.09.**

Ach. jx Lynx avec not. et bte d'orig. env. 100 F le jeu. Rech. Gauntlet, Warbirds. **Sébastien NESSON, 1, square James-Dradin, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : (16-1) 60.29.71.68.**

Ach. jx NES Megaman 1, Castelvania, Zelda 2, Batman, Faxanadu, Simon Quest : 200 F max. Vds/éch. Turtles. **Christophe VALLOT, allée des Platanes, 77177 Brou-sur-Chantereine. Tél. : (16-1) 64.26.45.96.**

Nostalgique ach. matériel et log. Atari 800 XL. **Christophe SALAGNON, Les Balcons de Valombrose, 06100 Nice. Tél. : 93.81.92.98.**

Ach. pour PC VGA Knight of the Sky, faire offre. **Michel COUILLEROT, 71460 Bonnay. Tél. : 85.59.46.73.**

Rech. Amiga 500 avec ext. TBE + 512 K + inter. Midi si poss. dans le sud de la France. **Eric PASTORE, Ile de Thau, le Veradier, bât. D, esc. 32, appt 300, 34200 Sète. Tél. : 67.53.22.97 (H.-R.).**

Rech. lect. Thomson 5 1/4. **Béatrice PERBOST, 21, rue de l'Encierro, 30000 Nîmes.**

Ach. cart. Lynx : 100 F pce. **Patrick O'Donnell, 19, bld de Cessole, 06100 Nice. Tél. : 93.51.96.95 (le soir).**

Ach. Cadaver 1 orig. sur ST. Urgent. **Sophie LEBAS, La Haie 3 Sous, 44690 Maisdon-sur-Sèvre. Tél. : 40.54.81.04.**

Urgent cher. C64/128, px raison. Ach. sur dép. 56, 35, 22, 44, faire offre par courrier. **Yoann LE GUEHENNEC, 12, av. de la Libération, 56300 Pontivy.**

Ach. Gameboy avec jx entre 300 et 400 F. **Aymeric ELOY, 18, av. du Parc, 59262 Sainghin-en-Melantois.**

Ach. DD sur A500 à très bas px ! Urgent ! + imprim. Star LC10 à bas px aussi ! Salut ! **Stéphane BLOT, 6, rue des Marais, 78120 Rambouilles. Tél. : (16-1) 34.83.90.66.**

Ach. NES + robot + man. + jx, px à déb. ou éch. ctre Gameboy complète + 4 jx + 1 Pin's. **Frédéric MATHIEU, Communal de Verlwac, 15200 Mauriac. Tél. : 71.67.32.94 (H.-R.).**

Rech. urg. Basic GFA sur PC. Rech. contact sympa. **Thierry VALETTE, bât. Morse, rue de la Pérouse, 50130 Octeville. Tél. : 33.94.39.28.**

Rech. log. horoscope divers pour Atari 1040 et le grand livre Atari ST et divers autres prop. **Jean-Claude CROUZET, 29, av. de la Division-Leclerc, 93430 Villetaneuse. Tél. : (16-1) 42.35.55.71.**

Adaptateur MPI pour 464 Amstrad avec prise Péritel. **Jean SOULIE, Ginestet, 24130 La Force. Tél. : 53.57.39.53.**

Ach. contre-remboursement micro Sinclair Spectrum 128 K, ou Spectrum + 2 (gris), TBE dem., merci. **Dominique CHARBONNIER, 11, Vieille Route de Blois, 41400 Montrichard. Tél. : 54.32.24.24.**

ENQUÊTE : JUGEZ TILT Nº100

Nous avons absolument besoin de vos remarques et de vos critiques ! Puisque vous avez décidé de lire Tilt, autant qu'il soit à votre goût, non ? Alors allez-y franchement : vous aimez, vous le dites, vous détestez, vous le dites ! De temps en temps, si vous n'avez pas d'opinion, vous pouvez sauter une question, mais n'en abusez pas... Nous attendons vos réponses avec impatience.

5 ABONNEMENTS A GAGNER !

Cinq réponses à cette enquête seront tirées au sort. Leurs auteurs gagneront chacun un abonnement d'un an à TILT.

RUBRIQUES

La couverture :
Beurk ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Super ! ☐

Le sommaire :
Beurk ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Super ! ☐

Les previews :
Ça craint ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Ça pulse ! ☐

Tilt Journal :
Faiblard ! ☐ Bôf ☐ Bien ☐ Passionnant ! ☐

Micro Kid's :
Nul ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Encore ! ☐

Paint Box :
Nul ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Super ! ☐

Le SOS Aventure :
Sans intérêt ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Oh, oui ! ☐

Le dossier :
Inutile ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Indispensable ! ☐

La création :
Inutile ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Indispensable ! ☐

Le hit-parade :
Bidon ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Super ! ☐

Le poster :
Beurk ! ☐ Pas Mal ☐ Super ☐ Encore plus ! ☐

Message in a bottle :
Sans intérêt ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Encore ! ☐

Sésame :
Sans intérêt ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Encore ! ☐

Le forum :
Ça craint ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Super ! ☐

Les petites annonces :
Sans intérêt ! ☐ Confus ☐ Pas assez ☐ Parfait ! ☐

VIVE LES COMPARATIFS !
Sur 100 %, combien donnez vous à...

- Tilt : ....
- Joystick : ....
- Génération 4 : ....

Par jeu, quelle longueur de test préférez-vous ?
1 page ☐ 2 pages ☐ 3 pages ☐ 4 pages ☐ Plus ! ☐

Comment trouvez-vous le système de notation des jeux ?
Imprécis ☐ Confus ☐ Pratique ☐ Complet et lisible ☐

NOM : ____________________

PRENOM : ____________________

AGE : ____________________

ADRESSE : ____________________

____

MACHINE(S) : ____________________

A retourner à : Enquête TILT - 9/13, rue du colonel Avia - 75015 Paris

TESTS

Notez les noteurs ! Etes-vous d'accord avec les notes qui sont portées par nos spécialistes sur vos jeux favoris ? En d'autres termes, nos tests sont-ils fiables et corrects ? **Attention : vous ne notez pas le jeu, mais la critique du jeu !**

HARLEQUIN (p. 64)
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ROBOCOD (p. 67)
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

BIG RUN (p. 69)
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

CHESTMASTER 3000 (p. 71)
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

LA BANDE A PICSOU (p. 72)
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

PARAGLIDING (p. 74)
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

POPULOUS II (p. 76)
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

EPIC (p. 78)
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ROCKETEER (p. 84)
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ULTIMA UNDERWORLD (p. 136)
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ULTIMA VII (p. 140)
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

BLACK CRYPT (p. 143)
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MERCENARY III (p. 146)
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

BARD'S TALE CONSTRUCTION SET (p. 147)
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

HERO QUEST (p. 149)
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Enfin, voici un espace libre pour vos remarques personnelles. Dites-nous tout !

....
....
....
....
....

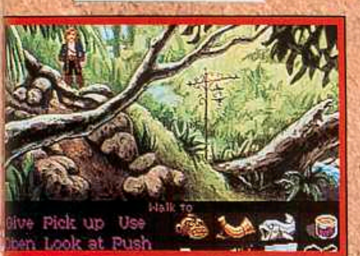
JOUER A LA POUPEE PEUT ETRE DANGEREUX...

isponible sur PC avec manuel français.
Bientôt disponible sur PC et AG en version française !

LeChuck's Revenge
MONKEY ISLAND 2

36 15 UBI

distribué par
UBI SOFT
8/10 Rue de Valmy
93100 Montreuil/Bois





"Je pensais en avoir fini avec le fantôme du pirate LeChuck. J'avais tort...Combien de fois ce vieil imbécile obèse pouvait-il mourir? Les autres pirates me disent qu'il n'y a pas d'échapatoire. "Si LeChuck veut ta mort, tu es mort." La légende dit que le trésor de Big Woop donne la clé d'une grande puissance. Je dois le découvrir avant que LeChuck ne me retrouve".

Extraits de "Les Mémoires de Guybrush Threepwood, les années sur l'île aux singes"

Caractéristiques :

* graphismes scannés en 256 couleurs
* Ouais, de la musique reggae intéractive, mec !
* Vous pouvez mourir...de rire !
* Mode "facile"



LucasArts
Lucasfilm Games

Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente



VOS HEROS PREFERES SONT DE RETOUR!
LES CRIMINELS TREMBLENT DEJA
LES JUSTICIERS 3
©1989 TECMO LTD.
BATMAN™
ROBOCOP 2™
ROBOCOP TM & © 1990 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.
SHADOW Warriors
TM & © 1964 DC Comics Inc.
TM & © 1989 DC Comics Inc.
ATTENTION
LA VERSION AMSTRAD DES JUSTICIERS 3 COMPREND TOTAL RECALL A LA PLACE DE ROBOCOP 2.
ocean
ATARI ST
CBM AMIGA
AMSTRAD
OCEAN SOFTWARE LTD., 25 BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS, FRANCE. TEL: 47663326 FAX: 42279573